4-545-311-**21** (2)

SONY

Data Projector

Mode d’emploi

Avant d’utiliser cet appareil, lisez ce manuel et le Guide de référence rapide, et conservez-les pour vous y reporter ultérieurement.

VPL-DX147/DX127
VPL-DW127

Tous les modèles ne sont pas disponibles dans tous les pays et régions. Veuillez consulter le revendeur agréé Sony le plus proche.

HDMI

© 2014 Sony Corporation

Table des matières

Aperçu

Emplacement et fonction des commandes 4
- Appareil principal 4
- Panneau de connecteurs 5
- Touches de la télécommande et du panneau de commande 5

Préparation

Raccordement du projecteur 8
- Raccordement d'un ordinateur 8
- Raccordement d'un appareil vidéo 10
- Raccordement d'une clé USB 11

Projection/Réglage d'une image

Projection d'une image 12
- Réglage de l'image projetée 13
- Mise hors tension 16

Réglages et paramétrages à l'aide d'un menu

Utilisation d'un MENU 17
Menu Image 19
Menu Écran 20
Menu Fonction 24
Menu Marche 25
Menu Connexion/Alimentation 26
Menu Installation 29
Menu Informations 30

Réseau

Utilisation des fonctionnalités réseau 31
- Affichage de la fenêtre Commande du projecteur à l'aide d'un navigateur Web 31
- Confirmation des informations relatives au projecteur 32
- Utilisation du projecteur à partir d'un ordinateur 33
- Utilisation de la fonction de rapport d'email 33
- Configuration du réseau LAN du projecteur 34
- Configuration du réseau WLAN du projecteur 35
- Réglage des étiquettes personnalisées pour les connecteurs d'entrée du projecteur 37
- Configuration du protocole de contrôle du projecteur 38

Fonction Présentation via le réseau

Utilisation de la fonction Présentation via le réseau 41
- Installation de Projector Station for Network Presentation 41
- Démarrage de Projector Station for Network Presentation 41
- Projection d'une image 42
- Paramètres de connexion 43
- Utilisation du contrôleur 43

Affichage d'images ou de fichiers envoyés par une tablette PC/un smartphone 44

Lecture vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB

Lecture vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB 45
Démarrage d'USB Display 45
Lecture vidéo et audio 45
Utilisation du contrôleur 45

USB Media Viewer

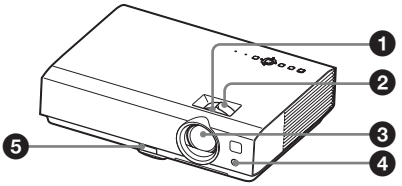
Utilisation de USB Media Viewer 47
Mode Miniatures 48
Menu d'options 48
Mode Affichage 49
Menu d'options 49
Mode Diaporama 49
Menu d'options 50

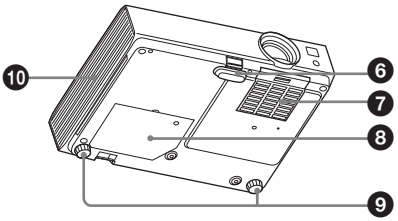
Autres

Témoins 51
Liste des messages 52
Dépannage 53
Remplacement de la lampe 56
Nettoyage du filtre à air 58
Spécifications 59
Distance de projection 64
Dimensions 69
CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR FINAL 72
Index 79

Emplacement et fonction des commandes

Appareil principal





❶ Molette de mise au point (page 13)

❷ Levier de zoom (page 13)

❸ Objectif

❹ Capteur de la télécommande

❺ Bouton de réglage du pied (page 14)

❻ Pied avant (réglable) (page 14)

❼ Couvercle du filtre à air/Orifices de ventilation (prise d'air) (page 58)

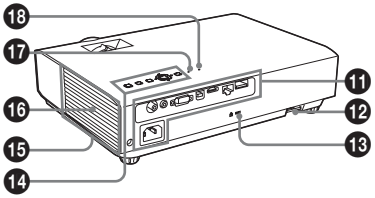
❽ Couvercle de lampe (page 56)

❾ Pieds arrière (réglables) (page 14)

❿ Orifices de ventilation (sortie d'air)

Mise en garde

Évitez de placer quoi que ce soit à proximité des orifices de ventilation, car cela risque d'entraîner une surchauffe interne. Ne placez pas votre main à proximité des orifices de ventilation et de la partie circulaire, car cela pourrait vous blesser.



⓫ Panneau de connecteurs (page 5)

⓬ Barre de sécurité

Permet de brancher une chaîne ou une barre de sécurité disponible dans le commerce.

⓭ Verrouillage antivol

Permet de brancher un câble antivol en option fabriqué par Kensington.
Pour de plus amples informations, visitez le site Web de Kensington.
http://www.kensington.com/

⓮ Touches du panneau de commande (page 5)

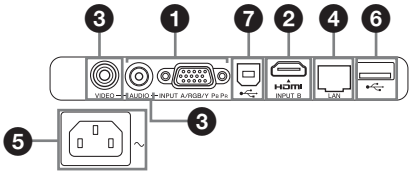
⓯ Orifices de ventilation (prise d'air)

⓰ Haut-parleur

⓱ Témoin LAMP/COVER (page 51)

⓲ Témoin ON/STANDBY (page 51)

Panneau de connecteurs



Entrées (pages 8, 10)

❶ INPUT A
Vidéo : connecteur d'entrée RGB/ $Y P_B P_R$
Audio : connecteur d'entrée audio

❷ INPUT B
Vidéo : connecteur d'entrée HDMI
Audio : connecteur d'entrée HDMI

❸ VIDEO
Vidéo : connecteur d'entrée vidéo
Audio : connecteur d'entrée audio

Remarque

Les entrées audio INPUT A et VIDEO sont partagées.

Autres

❹ Connecteur LAN (page 31)

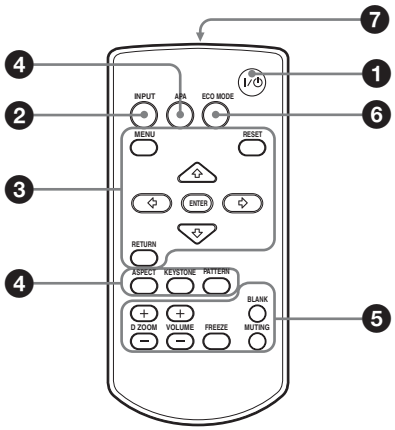
❺ Prise AC IN (~)
Permet de brancher le cordon d'alimentation secteur fourni.

❻ Connecteur USB (Type A) ( ) (pages 11, 47)

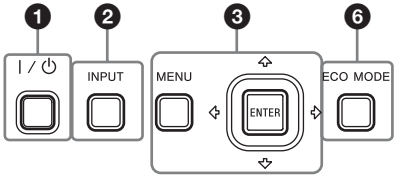
❼ Connecteur USB (Type B) ( ) (page 45)

Touches de la télécommande et du panneau de commande

Télécommande



Touches du panneau de commande



❶ Mise sous tension/Passage en mode de veille
Touche I/⏻ (Marche/Veille)

❷ Sélection d'un signal d'entrée (page 12)
Touche INPUT

❸ Utilisation d'un menu (page 17)

Touche MENU
Touche RESET
Touches ENTER /↑/↓/←/→ (flèche)
Touche RETURN

❹ Réglage de l'image (page 13)

Touche ASPECT (page 20)

Touche KEYSTONE (page 15)

Touche PATTERN (page 15)

Touche APA (alignement automatique des pixels)* (page 15)

Remarque

* Utilisez cette touche lors de la réception d'un signal d'un ordinateur via le connecteur d'entrée RGB (INPUT A).

❺ Utilisation de diverses fonctions pendant la projection

Touche D ZOOM (Zoom numérique) +/–*1

Permet d'agrandir l'image à partir du centre de cette dernière pendant la projection.

1 Appuyez sur la touche D ZOOM + pour afficher l'icône du zoom numérique sur l'image projetée.
2 Appuyez sur les touches ↑/↓/←/→ afin de déplacer l'icône du zoom numérique jusqu'au point de l'image que vous souhaitez agrandir.
3 Appuyez plusieurs fois sur la touche D ZOOM + ou D ZOOM – pour modifier le taux d'agrandissement. Il est possible d'agrandir l'image jusqu'à 4 fois.

Appuyez sur la touche RESET pour rétablir l'image précédente.

Touche BLANK

Coupe momentanément l'image projetée. Appuyez à nouveau sur cette touche pour rétablir l'image précédente. La suppression de l'image permet de réduire la consommation d'énergie.

Touche MUTING

Coupe momentanément le son. Appuyez à nouveau sur cette touche pour rétablir le volume précédent.

Touche VOLUME +/–

Permet de régler le volume.

Touche FREEZE*2

Permet d'effectuer une pause sur une image projetée. Appuyez à nouveau sur cette touche pour rétablir l'image.

Remarques

*1 : Utilisez cette touche lors de la réception d'un signal d'un ordinateur. Toutefois il est possible qu'elle ne puisse pas être utilisée, en fonction de la résolution du signal d'entrée.
*2 : Utilisez cette touche lors de la réception d'un signal d'un ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser cette touche lorsque vous sélectionnez l'entrée « USB Type A », « USB Type B » ou « Réseau ».

❻ Activation aisée du mode d'économie d'énergie

Touche ECO MODE

Vous pouvez activer aisément le mode d'économie d'énergie. Le mode d'économie d'énergie comporte les modes suivants : « Mode de lampe », « Sans entrée », « Avec signal stat. » et « Mode de veille ».

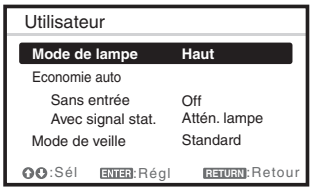
1 Appuyez sur la touche ECO MODE pour afficher le menu Mode ECO.

Menu Mode ECO

2 Appuyez sur la touche ↑/↓ ou sur la touche ECO MODE pour sélectionner le mode « ECO » ou « Utilisateur ».
ECO : sélectionnez ce mode pour activer le mode d'économie d'énergie optimal.
Mode de lampe : Bas
Sans entrée : Veille
Avec signal stat. : Atténuation lampe
Mode de veille : Bas

Utilisateur : définissez chaque paramètre du menu de mode ECO selon vos préférences (passez à l'étape **3**).

3 Sélectionnez « Utilisateur », puis appuyez sur la touche ➡.
Les paramètres s'affichent.



4 Appuyez sur la touche ↑/↓ pour sélectionner le paramètre puis appuyez sur la touche ENTER.

5 Appuyez sur la touche ↑/↓ pour sélectionner la valeur du paramètre.

6 Appuyez sur la touche ENTER.
Le menu précédent s'affiche.

Pour plus de détails sur les paramètres du Mode ECO, voir « Mode de lampe », « Sans entrée », « Avec signal stat. » et « Mode de veille » dans le menu Connexion/Alimentation (page 26).

Autres

❼ Émetteur infrarouge

À propos du fonctionnement de la télécommande

- Pointez la télécommande vers le capteur de télécommande.
- Plus la distance qui sépare la télécommande et le projecteur est courte, plus l'angle de commande du projecteur par la télécommande est important.
- Assurez-vous qu'il n'y a pas d'obstacle au faisceau infrarouge entre la télécommande et le capteur de télécommande sur le projecteur.

Raccordement du projecteur

Remarques

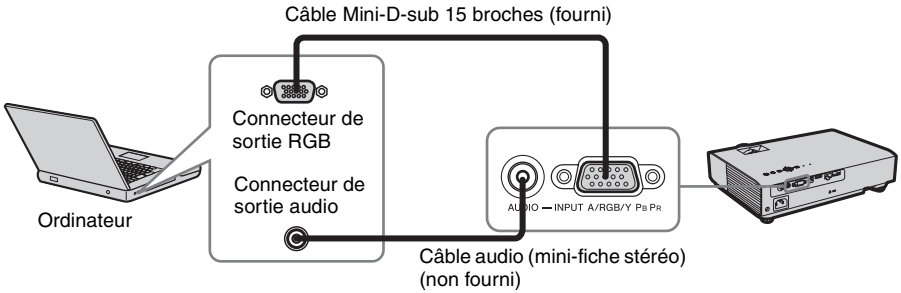
- Veillez à ce que l'équipement soit mis hors tension lors du raccordement du projecteur.
- Utilisez les câbles appropriés pour chaque raccordement.
- Insérez les fiches de câble à fond ; de mauvais contacts peuvent réduire les performances des signaux d'image. Débranchez les câbles en les tenant par leur fiche. Ne tirez pas sur le câble lui-même.
- Pour plus d'informations, consultez aussi la documentation de l'appareil à raccorder.
- Utilisez un câble audio sans résistance.

Raccordement d'un ordinateur

Vous trouverez ci-dessous une description du raccordement à un ordinateur pour chaque signal d'entrée.

INPUT A

Pour le raccordement à un ordinateur doté d'un connecteur de sortie RGB.

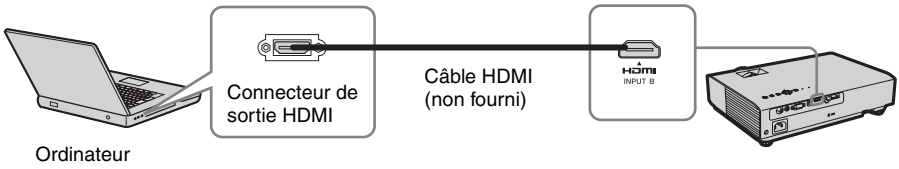

Câble Mini-D-sub 15 broches (fourni)
Connecteur de sortie RGB
Connecteur de sortie audio
Ordinateur
AUDIO — INPUT A/RGB/Y PB PR
Câble audio (mini-fiche stéréo) (non fourni)

Remarque

Il est recommandé de régler la résolution de votre ordinateur sur 1024 × 768 pixels (VPL-DX147/DX127) ou 1280 × 800 pixels (VPL-DW127) pour le moniteur externe.

INPUT B

Pour le raccordement à un ordinateur doté d'un connecteur de sortie HDMI.



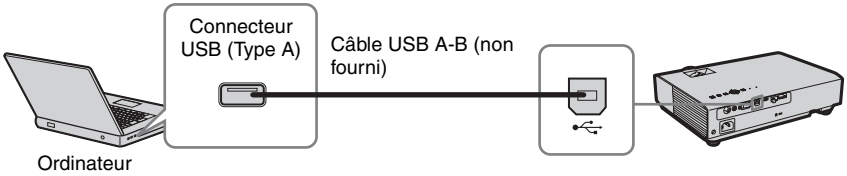
Remarques

- Utilisez un appareil compatible HDMI sur lequel est apposé le logo HDMI.
- Utilisez un ou des câbles HDMI haute vitesse sur lesquels le logo correspondant au type de câble est spécifié. (Nous vous recommandons d'utiliser des produits Sony.)
- Le connecteur HDMI de ce projecteur n'est pas compatible avec le signal DSD (Direct Stream Digital – technologie de numérisation) ou le signal CEC (Consumer Electronics Control – contrôle « interéléments »).

• Il est recommandé de régler la résolution de votre ordinateur sur 1024 × 768 pixels (VPL-DX147/DX127) ou 1280 × 800 pixels (VPL-DW127) pour le moniteur externe.

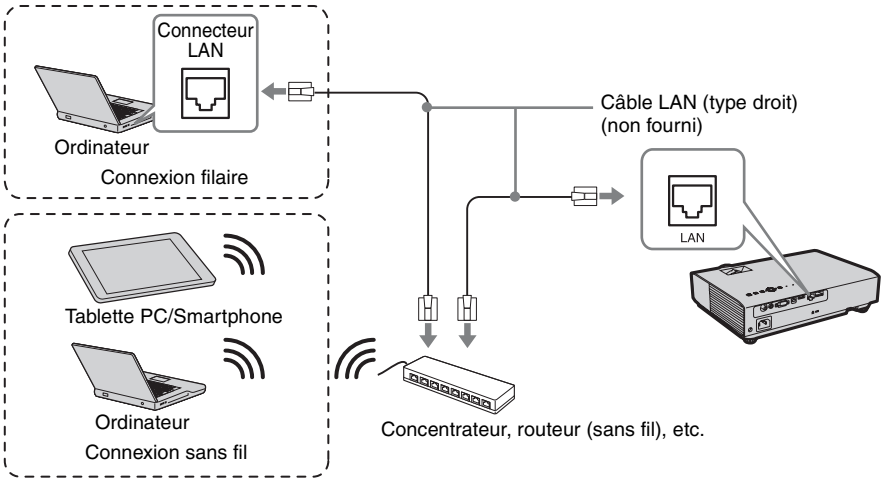
Connecteur USB (Type B) ( )

Pour le raccordement à un ordinateur doté d'un connecteur USB (« Lecture vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB » (page 45)).



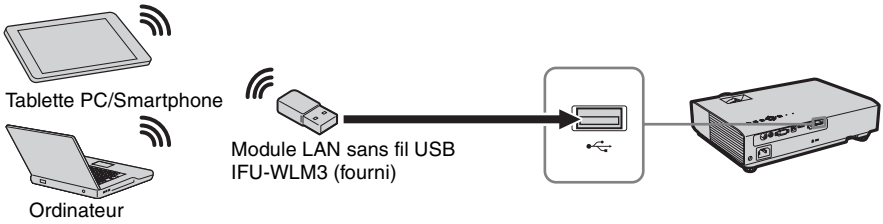
Connecteur LAN

Pour se connecter à un ordinateur, une tablette PC ou un smartphone via un concentrateur ou un routeur (« Fonction Présentation via le réseau » (page 41)).



Connecteur USB (Type A) ( )

Pour la connexion à un module LAN sans fil USB IFU-WLM3 (fourni) (« Fonction Présentation via le réseau » (page 41)).



Remarques

• Les modules LAN sans fil USB non désignés ne sont pas pris en charge.

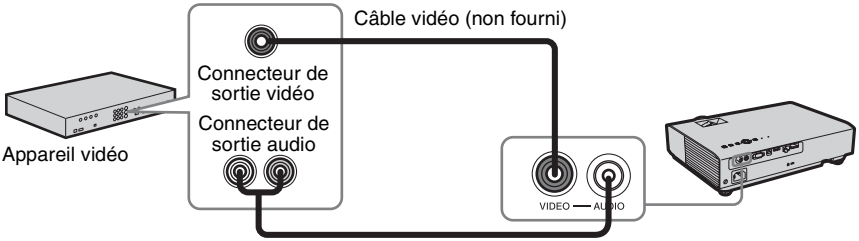
- Lorsque vous connectez/déconnectez le module LAN sans fil USB, vérifiez que le projecteur est en mode Veille (Mode de veille : « Bas »), ou que le cordon d'alimentation est débranché de la prise secteur.
- Pour connecter sans fil une tablette PC/un smartphone au projecteur via le Module LAN sans fil USB IFU-WLM3 (fourni), réglez « Config. pt d'accès » sur « Manuel » dans les « Param. WLAN » du projecteur (page 26).

Raccordement d'un appareil vidéo

Pour chaque signal d'entrée, vous trouverez ci-dessous une description du raccordement à un lecteur DVD ou à un lecteur BD.

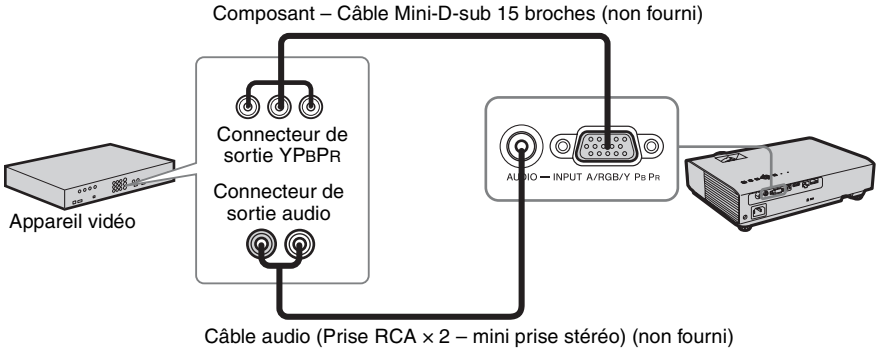
VIDEO

Pour le raccordement à un appareil vidéo doté d'un connecteur de sortie vidéo.


Câble vidéo (non fourni)
Connecteur de sortie vidéo
Connecteur de sortie audio
Appareil vidéo
VIDEO
AUDIO
Câble audio (Prise RCA × 2 – mini prise stéréo) (non fourni)

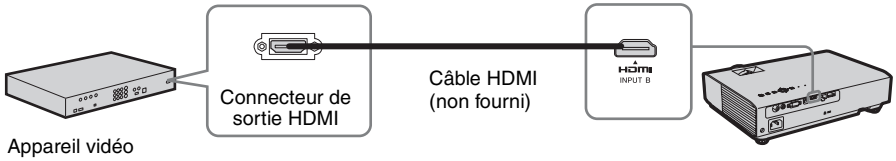
INPUT A

Pour le raccordement à un appareil vidéo doté d'un connecteur de sortie YPBPR.


Composant – Câble Mini-D-sub 15 broches (non fourni)
Connecteur de sortie YPBPR
Connecteur de sortie audio
Appareil vidéo
AUDIO
INPUT A/RGB/Y PB PR
Câble audio (Prise RCA × 2 – mini prise stéréo) (non fourni)

INPUT B

Pour le raccordement à un appareil vidéo doté d'un connecteur de sortie HDMI.



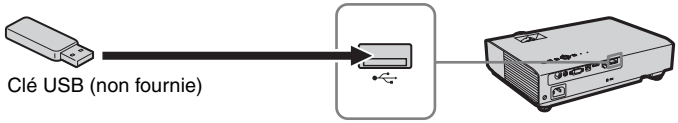
Remarques

- Utilisez un appareil compatible HDMI sur lequel est apposé le logo HDMI.
- Utilisez un ou des câbles HDMI haute vitesse sur lesquels le logo correspondant au type de câble est spécifié. (Nous vous recommandons d'utiliser des produits Sony.)
- Le connecteur HDMI de ce projecteur n'est pas compatible avec le signal DSD (Direct Stream Digital – technologie de numérisation) ou le signal CEC (Consumer Electronics Control – contrôle « interéléments »).

Raccordement d'une clé USB

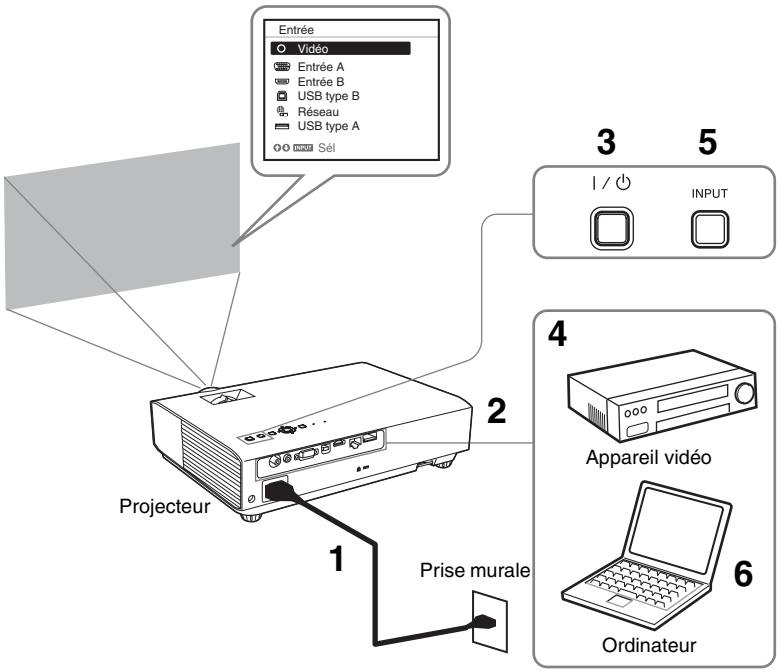
Connecteur USB (Type A) ( )

Pour le raccordement à une clé USB (« Utilisation de USB Media Viewer » (page 47)).



Projection d'une image

La taille de l'image projetée dépend de la distance entre le projecteur et l'écran. Installez le projecteur de façon à adapter l'image projetée à la taille de l'écran. Pour plus d'informations sur les distances de projection et les tailles de l'image projetée, reportez-vous à la section « Distance de projection » (page 64).



1 Branchez le cordon d'alimentation secteur à la prise murale.

2 Raccordez tous les appareils au projecteur (page 8).

3 Appuyez sur la touche **I**/⏻ pour mettre l'appareil sous tension.

4 Mettez sous tension l'appareil raccordé.

5 Sélectionnez la source d'entrée.

Appuyez sur la touche INPUT du projecteur pour afficher le menu permettant de modifier le signal d'entrée à l'écran. Appuyez plusieurs fois sur la touche INPUT ou appuyez sur la touche ↑/↓ pour sélectionner l'image à projeter.

6 Lorsque vous projetez les images d'un ordinateur, faites basculer la sortie de l'ordinateur vers l'affichage externe. La méthode de basculement de la sortie dépend du type d'ordinateur.

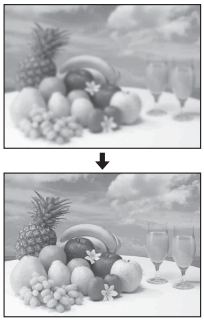
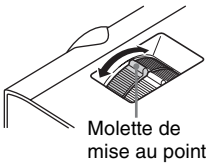
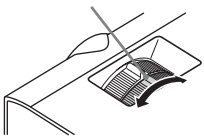
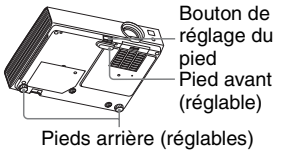
(Exemple)

Fn + F7

Pour projeter les fichiers image enregistrés dans une clé USB, reportez-vous à la section « USB Media Viewer » (page 47). Pour lire des contenus vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB, reportez-vous à la section « Lecture vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB » (page 45). Pour utiliser la fonction Présentation via le réseau, reportez-vous à la section « Fonction Présentation via le réseau » (page 41).

7 Réglez la mise au point, la taille et la position de l'image projetée (page 13).

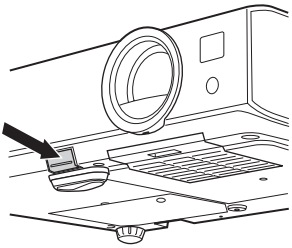
Réglage de l'image projetée

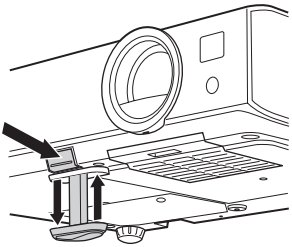
Mise au point	Taille (zoom)	Position
		
		

Réglage de l'inclinaison du projecteur à l'aide du bouton de réglage du pied/ des pieds arrière (réglables)

En modifiant l'inclinaison du projecteur à l'aide du bouton de réglage du pied/des pieds arrière (réglables), il vous est possible de régler la position de l'image projetée.

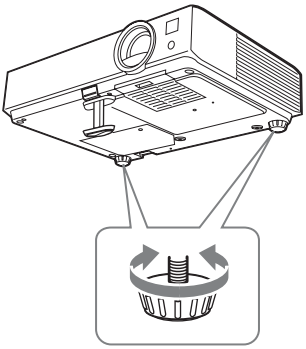
1 Maintenez enfoncé le bouton de réglage du pied, puis soulevez l'avant du projecteur pour régler l'angle.





2 Dès que vous obtenez l'angle souhaité, relâchez le bouton de réglage du pied pour verrouiller la position.

3 Réglez avec précision l'angle du projecteur en faisant pivoter les pieds arrière (réglables).



Remarques

- Veillez à ne pas abaisser le projecteur sur vos doigts.
- Évitez d'appuyer fortement sur le dessus de l'appareil lorsque le pied avant (réglable) est déployé.
- Veillez à ne pas trop serrer les pieds arrière (réglables). Vous risqueriez de les rompre.

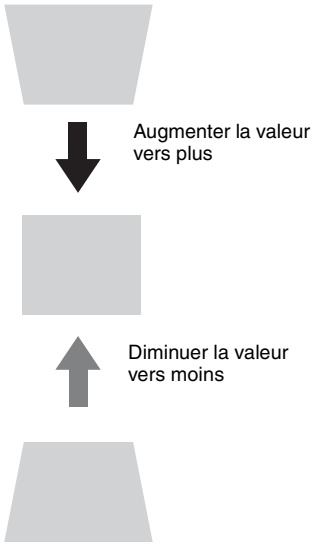
Modification du rapport de format de l'image projetée

Appuyez sur la touche ASPECT de la télécommande pour modifier le rapport de format de l'image projetée. Vous pouvez également modifier ce réglage dans Aspect du menu Écran (pages 20, 22).

Correction de la distorsion trapézoïdale de l'image projetée (Fonction trapèze)

Il se peut que la fonction Trapèze ne fonctionne pas automatiquement lorsque l'écran est incliné. Dans ce cas, réglez manuellement le trapèze.

1. Appuyez sur la touche KEYSTONE de la télécommande ou sélectionnez Trapèze V dans le menu Installation.
2. Utilisez ↑/↓/←/→ pour régler la valeur. Plus la valeur est élevée, plus le haut de l'image projetée est étroit. Plus la valeur est faible, plus le bas de l'image est étroit.



Remarques

Étant donné que le réglage de Trapèze est une correction électronique, l'image peut être altérée.

Affichage d'une mire

Vous pouvez afficher une mire pour régler l'image projetée ou une mire quadrillée avec la touche PATTERN de la télécommande. Appuyez à nouveau sur la touche PATTERN pour rétablir l'image précédente. Vous pouvez utiliser une mire quadrillée comme guide pour écrire du texte ou dessiner des lignes ou des formes sur le tableau banc ou le tableau noir sans recourir à un ordinateur.

Remarque

Vous ne pouvez pas utiliser cette touche lorsque vous sélectionnez l'entrée « USB Type A », « USB Type B » ou « Réseau ».

Réglage automatique de la Phase, du Pas et du Déplacement de l'image projetée lors de la réception d'un signal d'ordinateur (APA (alignement automatique des pixels))

Appuyez sur la touche APA de la télécommande. Appuyez à nouveau sur cette touche pour annuler le réglage en cours de paramétrage.
Vous pouvez également régler l'APA dans le menu Écran (page 21). Si vous réglez APA intelligent sur « On » dans le menu Fonction, vous pouvez lancer automatiquement l'APA lors de la réception d'un signal (page 24).

Mise hors tension

1 Appuyez sur la touche I/⏻ de l'appareil principal ou de la télécommande.
Le projecteur s'arrête et se met hors tension. Si vous appuyez sur la touche I/⏻ dans les 10 secondes qui suivent l'affichage du message, l'arrêt est annulé.

Remarque

Ne mettez pas le projecteur hors tension juste après l'allumage de la lampe. Un dysfonctionnement de la lampe risque de se produire (celle-ci risque de ne pas s'allumer).

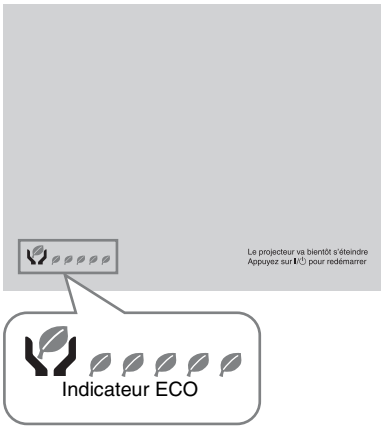
2 Débranchez le cordon d'alimentation secteur de la prise murale.

Mise hors tension sans afficher de message de confirmation

Maintenez enfoncée la touche I/⏻ de l'appareil pendant quelques secondes (page 52).

Indicateur ECO

Cet indicateur mesure l'efficacité actuelle de la fonction ECO du projecteur. (Pour plus de détails sur la fonction ECO, reportez-vous aux rubriques « Touche ECO MODE » (page 6) et « ECO » (page 26).) Les icônes en forme de feuille s'affichent lorsque le projecteur est éteint. Le nombre d'icônes affichées varie selon la quantité d'énergie économisée suite à l'utilisation de la fonction ECO.



Utilisation d'un MENU

Remarque

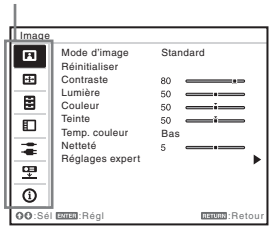
Les écrans de menu utilisés pour les descriptions ci-dessous peuvent varier selon le modèle que vous utilisez.

1 Appuyez sur la touche MENU pour afficher le menu.

2 Sélectionnez le menu de configuration.

Utilisez la touche ↑/↓ pour sélectionner le menu de configuration, puis appuyez sur la touche → ou ENTER.

Menu de configuration

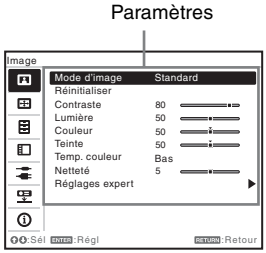


3 Sélectionnez le paramètre.

Utilisez la touche ↑/↓ pour sélectionner le menu de configuration, puis appuyez sur la touche → ou ENTER.

Pour revenir à l'écran de sélection du menu de configuration, appuyez sur la touche ← ou sur la touche RETURN.

Paramètres



4 Définissez ou réglez le paramètre sélectionné.

La méthode de réglage varie en fonction du paramètre.

Si la fenêtre de menu suivante s'affiche, sélectionnez le paramètre en fonction des opérations de l'étape **3**, puis appuyez sur la touche ENTER pour mémoriser le paramètre.

Pour revenir à l'écran de sélection des paramètres, appuyez sur la touche ← ou sur la touche RETURN. Pour faciliter le paramétrage, vous pouvez appuyer sur la touche RESET en vue de rétablir les paramètres par défaut d'un élément.

Utilisation d'un menu contextuel

Appuyez sur la touche ↑/↓/←/→ pour sélectionner un paramètre.

Le paramètre sélectionné est immédiatement appliqué, sauf s'il s'agit du paramètre « Langage », qui prend effet uniquement lorsque vous appuyez sur la touche ENTER.

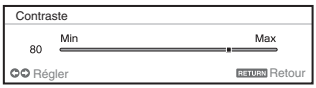
Utilisation du menu de configuration

Appuyez sur la touche ↑/↓ pour sélectionner le paramètre.

Le paramètre sélectionné est immédiatement appliqué. L'écran précédent réapparaît.

Utilisation du menu de réglage

Pour augmenter la valeur, appuyez sur la touche ↑/→ ; pour la diminuer, appuyez sur la touche ↓/←. Si vous appuyez sur la touche ENTER, l'élément sélectionné prend immédiatement effet. L'écran précédent réapparaît.



5 Appuyez sur la touche MENU pour effacer le menu.

Le menu disparaît automatiquement si aucune opération n’est effectuée.

Menu Image

Le menu Image permet de régler l'image en fonction de chaque signal d'entrée.

Éléments	Description des éléments
Mode d'image	**Dynamique :** accentue le contraste pour produire une image dynamique et éclatante. **Standard :** fournit une image naturelle et bien équilibrée. **Présentation**[*1] **:** fournit une image lumineuse qui convient aux présentations. **Tableau :** fournit une image qui convient à un affichage sur un tableau. **Jeu :** fournit une image adaptée au visionnage de jeux. **Cinéma :** fournit une image adaptée au visionnage de films.
Réinitialiser[*2]	Rétablit les paramètres par défaut.
Contraste	Plus la valeur est élevée, plus le contraste est fort. Plus la valeur est faible, plus le contraste est atténué.
Lumière	Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Plus la valeur est faible, plus l'image est sombre.
Couleur[*3] [*4]	Plus la valeur est élevée, plus l'intensité est importante. Plus la valeur est faible, plus l'intensité est ténue.
Teinte[*3] [*4] [*5]	Plus la valeur est élevée, plus les tons d'image sont verdâtres. Plus la valeur est faible, plus l'image devient rougeâtre.
Temp. couleur[*6]	**Haut/Moyen/Bas :** plus la valeur est élevée, plus l'image devient bleuâtre. Plus la valeur est faible, plus l'image devient rougeâtre.
Netteté[*7]	Plus la valeur est élevée, plus l'image devient nette. Plus la valeur est faible, plus l'image devient douce.
Réglages expert	
Mode gamma[*1] [*8]	**Graphique 1 :** correction du gamma pour rendre les demi-teintes plus lumineuses. Ce paramètre convient pour projeter des images très colorées, par exemple des photos, dans un lieu lumineux. **Graphique 2 :** correction du gamma pour améliorer la reproduction des demi-teintes. Les images très colorées comme les photos peuvent être reproduites dans des tons naturels. **Texte :** améliore le contraste entre le noir et le blanc. Convient aux images comportant beaucoup de texte.

Remarques

*1 : Lorsqu'un signal d'ordinateur est émis, cette option est disponible.
*2 : Les réglages par défaut du menu Image sont rétablis, sauf ceux du Mode d'image.
*3 : Lorsqu'un signal vidéo est émis, cette option est disponible.
*4 : Lors de la réception du signal sans signal de salve de chrominance, cette option n'est pas disponible.
*5 : Lorsqu'un signal TV analogique est émis, cette option peut ne pas être disponible en fonction du système couleur.
*6 : Lorsque vous définissez « Mode d'image » sur un réglage autre que « Présentation » ou « Tableau », cette option est disponible.
*7 : Indisponible si « Entrée » est réglé sur « USB type A ».
*8 : Lorsque vous réglez « Mode d'image » sur « Tableau », cette option n'est pas disponible.

Menu Écran

Le menu Écran permet de régler la taille, la position et le rapport de format de l'image projetée en fonction de chaque signal d'entrée.

Éléments		Description des éléments
Aspect[*1]		Modifie le rapport de format de l'image projetée (page 22).
	VPL-DX147/DX127 : lors de la réception du signal d'ordinateur	**4:3 :** affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale à un rapport de format fixe de 4:3. **16:9 :** affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale à un rapport de format fixe de 16:9. **Plein 1 :** affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale sans modifier le rapport de format du signal d'entrée. **Normal :** affiche l'image sur la position centrale de l'image projetée sans modifier la résolution du signal d'entrée ou agrandir l'image.
	VPL-DX147/DX127 : lors de la réception du signal vidéo	**4:3 :** affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale à un rapport de format fixe de 4:3. **16:9 :** affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale à un rapport de format fixe de 16:9. **Zoom :** effectue un zoom au centre de l'image projetée.
	VPL-DW127 : lors de réception du signal d'ordinateur	**4:3 :** affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale à un rapport de format fixe de 4:3. **16:9 :** affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale à un rapport de format fixe de 16:9. **Plein 1 :** affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale sans modifier le rapport de format du signal d'entrée. **Plein 2 :** affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale et en modifiant le rapport de format du signal d'entrée. **Plein 3 :** affiche l'image en adaptant la largeur et la hauteur maximales, jusqu'à 1280 × 720 pixels, sans modifier le rapport de format du signal d'entrée. **Normal :** affiche l'image sur la position centrale de l'image projetée sans modifier la résolution du signal d'entrée ou agrandir l'image.
	VPL-DW127 : lors de réception du signal vidéo	**4:3 :** affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale à un rapport de format fixe de 4:3. **16:9 :** affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale à un rapport de format fixe de 16:9. **Plein :** affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale et en modifiant le rapport de format du signal d'entrée. **Zoom :** effectue un zoom au centre de l'image projetée.

Éléments		Description des éléments
Réglez le signal		Permet de régler l'image du signal d'un ordinateur. Utilisez ce paramètre si le bord de l'image est coupé ou si l'image n'est pas correctement affichée.
	APA*2 *3	Règle automatiquement l'image projetée sur une qualité optimale lorsque vous appuyez sur la touche ENTER (page 6).
	Phase*2	Règle la phase de pixels de l'affichage et le signal d'entrée. Sélectionnez la valeur qui affiche l'image le plus clairement.
	Pas*2 *5	Plus la valeur est élevée, plus les éléments d'image horizontaux sont larges (pas). Plus la valeur est faible, plus les éléments d'image horizontaux sont étroits (pas).
	Déplacement*4	**H (Horizontal) :** plus la valeur est élevée, plus l'image est projetée sur la droite de l'écran. Plus la valeur est faible, plus l'image est projetée sur la gauche de l'écran. **V (Vertical) :** plus la valeur est élevée, plus l'image est projetée vers le haut de l'écran. Plus la valeur est faible, plus l'image est projetée vers le bas de l'écran.

Remarques

*1 : • Notez que si le projecteur est utilisé pour une projection en public ou à but lucratif, la modification de l'image originale en changeant le mode d'aspect (rapport de format) peut constituer une violation des droits des auteurs ou producteurs, qui sont protégés par la loi.
• Selon le signal d'entrée, certains paramètres du rapport de format ou certains autres paramètres peuvent être impossibles à régler dans certains cas ou bien la modification du paramètre du rapport de format est sans effet.
• Selon le paramètre sélectionné, une partie de l'image peut s'afficher en noir.

*2 : Disponible lors de la réception d'un signal d'ordinateur provenant du connecteur d'entrée RGB (INPUT A).

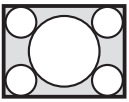
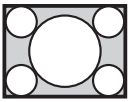
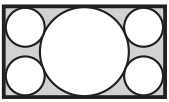
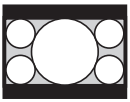
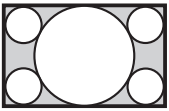
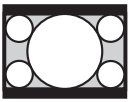
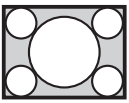
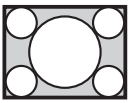
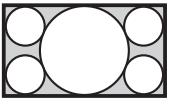
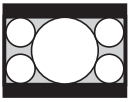
*3 : Si l'image projetée comporte une importante partie noire à sa périphérie, la fonction APA ne fonctionnera pas correctement et certaines parties de l'image risquent de ne pas s'afficher sur l'écran. Par ailleurs, il se peut que l'image optimale ne puisse pas être obtenue selon le type de signal d'entrée. Dans ce cas, réglez manuellement la « Phase », le « Pas » et le « Déplacement ».

*4 : Disponible lors de la réception du signal d'un ordinateur ou d'un signal vidéo provenant du connecteur d'entrée RGB/YPBPR (INPUT A).

*5 : Lors de l'exécution de l'« APA » (page 21) ou de l'« APA intelligent » (page 24), la valeur ajustée pour « Pas » redevient celle d'usine par défaut. Si vous souhaitez continuer à utiliser la valeur ajustée, réglez « APA intelligent » sur « Off ».

Aspect

VPL-DX147/DX127

	Signal d'entrée	Valeur de paramètre et image projetée recommandées
Signal d'ordinateur	4:3 	Plein 1*1 
	16:9 	Plein 1*1 *2 
	16:10 	Plein 1*1 *2 
Signal vidéo	4:3 	4:3*3 
	16:9 	16:9*4 

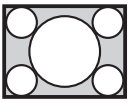
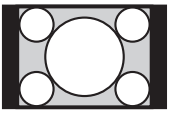
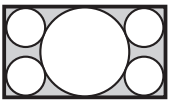
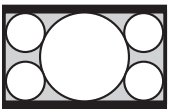
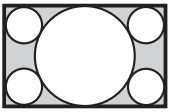
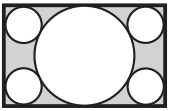
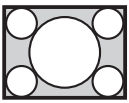
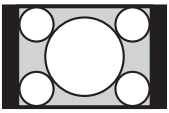
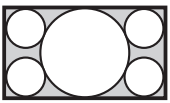
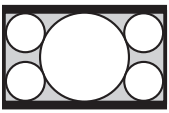
*1 : Si vous sélectionnez « Normal », l'image est projetée à la même résolution que le signal d'entrée, sans modifier le rapport de format de l'image d'origine.

*2 : Si vous sélectionnez « 4:3 », l'image est projetée de sorte qu'elle remplisse la surface de projection de l'image, quel que soit son rapport de format.

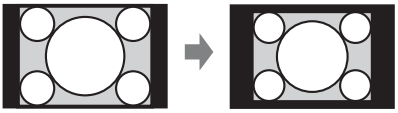
*3 : Selon le signal d'entrée, il se peut que l'image projetée se présente de la manière illustrée ci-dessous. Dans ce cas, sélectionnez « 16:9 ».

*4 : Selon le signal d'entrée, il se peut que l'image projetée se présente de la manière illustrée ci-dessous. Dans ce cas, sélectionnez « Zoom ».

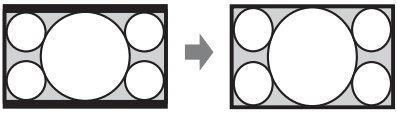
VPL-DW127

	Signal d'entrée	Valeur de paramètre et image projetée recommandées
Signal d'ordinateur	4:3 	Plein 1[*1 *2 *3] 
	16:9 	Plein 1[*1 *2 *3] 
	16:10 	Plein 1[*3] 
Signal vidéo	4:3 	4:3[*4 *5] 
	16:9 	16:9 

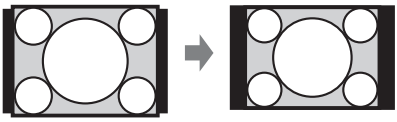
*1 : Si vous sélectionnez « Normal », l'image est projetée à la même résolution que le signal d'entrée, sans modifier le rapport de format de l'image d'origine.



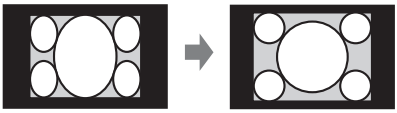
*2 : Si vous sélectionnez « Plein 2 », l'image est projetée de sorte qu'elle remplisse la surface de projection de l'image, quel que soit son rapport de format.



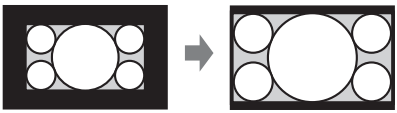
*3 : Si vous réglez la position de l'image projetée à l'aide d'une image en 16:9, puis faites basculer la source d'entrée sur une image 4:3, il est possible que les bords supérieur et inférieur de l'image ne soient pas affichés. Dans ce cas, sélectionnez « Plein 3 ».



*4 : Selon le signal d'entrée, il se peut que l'image projetée se présente de la manière illustrée ci-dessous. Dans ce cas, sélectionnez « 16:9 ».



*5 : Selon le signal d'entrée, il se peut que l'image projetée se présente de la manière illustrée ci-dessous. Dans ce cas, sélectionnez « Zoom ».



Menu Fonction

Le menu Fonction est utilisé pour régler diverses fonctions du projecteur.

Éléments	Description des éléments
Volume	Plus la valeur est élevée, plus le volume audio est puissant et plus la valeur est faible, plus le volume audio est bas.
APA intelligent	**On/Off :** si vous sélectionnez « On », la fonction APA est exécutée automatiquement lors de la réception d'un signal.*1
Affichage CC	**Off :** les sous-titres ne s'affichent pas. **CC1/CC2/CC3/CC4/Text1/Text2/Text3/Text4 :** permet de sélectionner la fonction de sous-titres (légendes ou texte).
Réinit. durée lampe	Lorsque vous remplacez la lampe, permet de réinitialiser la durée de lampe (page 56).
Image accueil	**On/Off :** si vous sélectionnez « On », l'Image accueil s'affiche à l'écran lors de la mise sous tension du projecteur.

Remarque

*1 : La fonction APA est disponible lors de la réception d'un signal d'ordinateur provenant du connecteur d'entrée RGB (INPUT A).

Menu Marche

Le menu Marche permet de configurer les opérations en utilisant le menu ou la télécommande.

Éléments	Description des éléments
Langage	Permet de sélectionner la langue utilisée dans le menu et les messages.
État	**On :** tous les états à l'écran sont activés. **Off :** désactive l'affichage à l'écran, à l'exception des menus, des messages d'avertissement et des messages de la liste de messages.
Verrou. antivol*1	**On/Off :** cette fonction permet de limiter le projecteur aux utilisateurs autorisés à l'aide d'un mot de passe. Pour configurer la fonction de verrouillage antivol, procédez comme suit : **1** Sélectionnez « On » et appuyez sur la touche ENTER pour afficher le menu de configuration. **2** Saisissez le mot de passe à l'aide des touches MENU, ↑/↓/←/→ et ENTER. (Le mot de passe par défaut est « ENTER, ENTER, ENTER, ENTER ».) **3** Saisissez un nouveau mot de passe à l'aide des touches MENU, ↑/↓/←/→ et ENTER. **4** Saisissez à nouveau le mot de passe pour le confirmer. Saisissez le mot de passe quand vous mettez le projecteur sous tension après avoir débranché et rebranché le cordon d'alimentation secteur. Lorsque le projecteur est réglé sur « Off », vous pouvez annuler le verrouillage antivol. Vous êtes obligé de saisir à nouveau le mot de passe. Si vous ne saisissez pas le mot de passe correct après trois tentatives, le projecteur ne peut plus être utilisé. Dans un tel cas, appuyez sur la touche I/⏻ pour passer en mode de veille, puis mettez à nouveau le projecteur sous tension.
Verr. tch. Com	**On/Off :** si vous sélectionnez « On », toutes les touches du panneau de commande du projecteur sont verrouillées. Vous pouvez cependant utiliser les fonctions suivantes lorsque vous sélectionnez « On » : • En mode de veille, maintenez la touche I/⏻ enfoncée pendant environ 10 secondes. ➔ Le projecteur se met sous tension. • Lorsque l'appareil est sous tension, maintenez la touche MENU enfoncée pendant environ 10 secondes. ➔ Lorsque vous réglez « Verr. tch. Com » sur « Off », toutes les touches du projecteur fonctionnent.

Remarque

*1 : Si vous oubliez votre mot de passe, vous ne pourrez pas utiliser le projecteur. Si vous appelez le service après-vente Sony pour un mot de passe oublié, vous serez invité à fournir le numéro de série du projecteur et votre identité. (Cette procédure peut différer selon les pays/régions.) Vous recevrez votre mot de passe une fois votre identité vérifiée.

Menu Connexion/Alimentation

Le menu Connexion/Alimentation permet de configurer les connexions et l'alimentation.

Éléments		Description des éléments
Param. LAN		
	Définition Adress IP[*9]	**Auto (DHCP) :** l'adresse IP est attribuée automatiquement par le serveur DHCP, notamment un routeur. **Manuel :** pour spécifier manuellement l'adresse IP.
Param. WLAN[*10]		
	Connexion WLAN[*8]	**On/Off :** permet d'activer et de désactiver la sortie sans fil du module LAN sans fil USB (fourni).
	Réseau WLAN[*13]	**Pt. d'accès (Auto)/Pt. d'accès (Man.)/Client**[*11] **:** change de mode pour le réseau WLAN.[*12]
Sél sign entr A[*1]		**Auto/Ordinateur/Vidéo GBR/Composant :** lorsque vous sélectionnez « Auto », le type d'entrée de signal vidéo est automatiquement sélectionné en mode « Entrée A ».
ECO		
	Mode de lampe	**Haut/Standard/Bas/Auto**[*5] [*7] **:** si vous sélectionnez « Haut », l'image est plus lumineuse, mais la consommation d'énergie augmente. La consommation d'énergie est moins importante lorsque vous sélectionnez « Bas », mais l'image est plus sombre. Lorsque vous sélectionnez « Auto », la luminosité est automatiquement réglée en fonction du contenu de l'image. Lors de la projection d'images sombres, la luminosité est réglée pour économiser de l'énergie. Les images lumineuses sont quant à elles projetées normalement, sans réglage de la luminosité.
	Economie auto	
	Sans entrée	**Coupure lampe :** la lampe s'éteint automatiquement et la consommation d'énergie est réduite si aucun signal n'est reçu pendant plus de 10 minutes. La lampe se rallume lorsqu'un signal est reçu ou lorsque vous appuyez sur une touche. En mode Coupure lampe, le témoin ON/STANDBY s'allume en orange. (page 51) **Veille**[*2] **:** si l'appareil ne reçoit aucun signal pendant plus de 10 minutes, il se met automatiquement hors tension, puis passe en mode veille. **Off :** vous pouvez désactiver le réglage Sans entrée.

Éléments		Description des éléments
	Avec signal stat.	**Atténuation lampe**[*4] [*5] [*7] **:** si une image ne change pas pendant environ 10 secondes, la puissance de la lampe est progressivement réduite (d'environ 10 % à 15 %[*3]) par rapport au mode de lampe sélectionné. La lampe s'assombrit automatiquement et progressivement d'environ 30 % de sa puissance selon la durée sélectionnée (sans changement dans le signal d'entrée), à savoir « **5** », « **10** », « **15** » et « **20** » minutes ou « **Démonstration** ». Lors de l'atténuation de la lampe, le message « Atténuation lampe » s'affiche. Si vous sélectionnez « Démonstration », l'image commence à s'assombrir environ 40 secondes plus tard. Lorsqu'un changement de signal est détecté ou qu'une opération est effectuée (sur la télécommande ou le panneau de commande), la luminosité normale est rétablie. **Off :** vous pouvez désactiver le réglage Avec signal stat.
	Mode de veille[*6]	**Standard/Bas :** sélectionnez « Bas » pour réduire la consommation d'énergie en mode de veille.
Alim. Directe		**On/Off :** sélectionnez « On » pour mettre l'appareil sous tension sans passer en mode de veille lorsque le cordon d'alimentation secteur est raccordé à une prise murale. Lorsque le projecteur est hors tension, vous pouvez également débrancher le cordon d'alimentation sans passer en mode veille, quel que soit le paramètre du réglage Alim. Directe.

Remarques

*1 : Il est possible que ces paramètres ne soient pas adaptés en fonction du signal d'entrée. Dans ce cas, effectuez le réglage manuellement en fonction de l'équipement connecté.

*2 : Sélectionnez « Off » pour éviter d'entrer en mode de veille lorsqu'aucun signal n'est reçu.

*3 : Tout dépend du réglage « Mode de lampe ».

*4 : Étant donné que l'atténuation de la lampe est progressive, il est possible que les changements de luminosité soient imperceptibles. C'est uniquement lorsque la luminosité normale est rétablie suite à un changement du signal d'entrée que vous vous rendez compte que la lampe s'est atténuée.

*5 : Ce mode n'est pas disponible pendant environ trois minutes après l'allumage de la lampe. Il est possible qu'un changement de signal ne soit pas détecté selon l'image d'entrée. La lampe peut parfois devenir plus lumineuse si vous continuez d'utiliser le projecteur lors de son atténuation. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement. Si vous sélectionnez Sans entrée, ce réglage est prioritaire.

*6 : Si vous réglez « Mode de veille » sur « Bas », les fonctions réseau et de contrôle réseau ne sont pas disponibles tant que le projecteur est en mode de veille.

*7 : Non disponible lorsque vous sélectionnez la source « USB type A », « USB type B » ou « Réseau ». Dans ce cas, ce réglage équivaut à « Standard ».

*8 : L'application des paramètres WLAN modifiés peut prendre quelques minutes.

*9 : Si vous souhaitez spécifier une adresse IP manuellement, cliquez sur le bouton « Manuel », cliquez sur le bouton « Appliquer », puis appuyez sur la touche Entrée. Vous pouvez à présent entrer l'adresse IP.

*10 : Lorsque vous envoyez des images ou des fichiers à partir d'une tablette PC/d'un smartphone et les affichez (page 44), le module LAN sans fil USB IFU-WLM3 (fourni) peut servir de point d'accès sans fil.

*11 : Les réglages par défaut définis en usine pour « Pt. d'accès (Man.) » sont les suivants.
SSID : adresse VPL + MAC pour le réseau local
Méthode sécurité : WEP(64bit)
Mot de passe : sony1
Pour modifier les paramètres de « Pt. d'accès (Man.) », utilisez un navigateur Web. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Configuration du réseau WLAN du projecteur » (page 35).
Si vous sélectionnez « Pt. d'accès (Man.) », lorsque vous utilisez la fonction de présentation via le réseau (page 41), sélectionnez « Manual Connect » pour vous connecter au réseau.

*12 : Pour modifier les réglages de « Client », utilisez le navigateur Web. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Configuration du réseau WLAN du projecteur » (page 35).

*13 : Si le projecteur ne peut pas se connecter sans fil, cliquez sur [Apply] une fois de plus pour vérifier que la connexion est établie. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Configuration du réseau WLAN du projecteur » (page 35).

Menu Installation

Le menu Installation permet d'installer le projecteur.

Éléments	Description des éléments
Symétrie	**HV/H/V/Off :** fait pivoter l'image projetée horizontalement ou verticalement selon la méthode d'installation.
Attitude installation	**Haut en haut/Haut en bas/Lien vers Symétrie :** modifiez le réglage de refroidissement afin qu'il réponde aux exigences de l'attitude d'installation. Lorsque vous sélectionnez « Lien vers Symétrie », le réglage de refroidissement change en fonction du réglage de la « Symétrie ». L'utilisation prolongée d'un mauvais réglage risque d'affecter la fiabilité des composants.
Mode haute altit.*1	**On/Off :** sélectionnez « On » si vous utilisez le projecteur à une altitude égale ou supérieure à 1 500 mètres. L'utilisation prolongée d'un mauvais réglage risque d'affecter la fiabilité des composants.
Trapèze V*2	**Auto/Manuel*2 :** plus la valeur est élevée, plus le haut de l'image projetée est étroit. Plus la valeur est faible, plus le bas de l'image est étroit.

Remarques

*1 : Si vous réglez « Mode haute altit. » sur « On », la vitesse du ventilateur augmente et celui-ci devient légèrement plus audible.

*2 : Étant donné que le réglage de Trapèze est une correction électronique, l'image peut être altérée.

ⓘ Menu Informations

Le menu Informations permet de vérifier l'état du projecteur, notamment la durée d'utilisation totale de la lampe.

Éléments	Description des éléments
Nom du modèle	Affiche le nom du modèle.
Nº de Série	Affiche le numéro de série.
fH/fV*1	Affiche la fréquence horizontale/verticale du signal d'entrée actuel.
Type de signal	Affiche le type du signal d'entrée actuel.
Durée de lampe	Indique la durée d'utilisation totale d'une lampe.

Remarque

*1 : Ces paramètres peuvent ne pas s'afficher en fonction du signal d'entrée.

Utilisation des fonctionnalités réseau

La connexion au réseau permet d'utiliser les fonctionnalités suivantes :
- Vérification de l'état actuel du projecteur par le biais d'un navigateur Web.
- Commande à distance du projecteur par le biais d'un navigateur Web.
- Réception du rapport d'email du projecteur.
- Définition des paramètres réseau du projecteur.
- Affichage de messages sur l'image projetée à l'aide d'une application.
- Prise en charge du protocole de contrôle et de surveillance réseau (Advertisement, PJ Talk, PJ Link, AMX DDDP [Dynamic Device Discovery Protocol] et Crestron RoomView).

Remarques

- Lors du raccordement de ce projecteur au réseau, consultez l'administrateur réseau. Le réseau doit être sécurisé.
- Le contenu communiqué par l'intermédiaire d'une communication LAN sans fil peut être intercepté, en raison de l'utilisation des ondes radio. Pour protéger le contenu de la communication, appliquez correctement des mesures de sécurité adaptées à l'environnement de connexion (page 26).
- Lors de l'utilisation de ce projecteur connecté au réseau, accédez à la fenêtre de commande via un navigateur Web et modifiez la limitation d'accès des valeurs d'usine préréglées (page 25). Il est recommandé de modifier régulièrement le mot de passe.
- Lorsque la configuration du navigateur Web est terminée, fermez-le pour vous déconnecter.
- Les écrans de menu utilisés pour les descriptions ci-dessous peuvent varier selon le modèle que vous utilisez.
- Les navigateurs Web pris en charge sont Internet Explorer 6/7/8/9/10.
- La seule langue prise en charge est l'anglais.
- Si le navigateur de votre ordinateur est défini sur [Utiliser un serveur proxy] lorsque vous accédez au projecteur depuis votre ordinateur, cochez la case pour définir l'accès sans utiliser de serveur proxy.
- Pour afficher des messages, vous devez vous procurer l'application spécifique Projector Station for Network Control (version 1.1 ou ultérieure). Pour effectuer un téléchargement ou connaître la méthode détaillée de l'utilisation du Projector Station for Network Control, veuillez aller sur l'URL suivante.
  http://pro.sony.com/bbsc/ssr/cat-projectors/resource.downloads
  Pour obtenir des informations détaillées sur le Projector Station for Network Control, contactez votre revendeur Sony local.

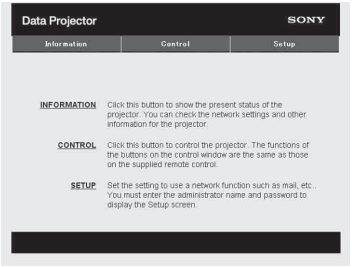
Affichage de la fenêtre Commande du projecteur à l'aide d'un navigateur Web

1 Raccordez le câble LAN (page 9).

2 Définissez les paramètres réseau pour le projecteur à l'aide de l'option « Param. LAN » du menu Connexion/ Alimentation (page 26).

3 Démarrez un navigateur Web sur l'ordinateur, saisissez les informations suivantes dans le champ d'adresse, puis appuyez sur la touche Entrée de l'ordinateur.
http://xxx.xxx.xxx.xxx
(xxx.xxx.xxx.xxx : adresse IP du projecteur)
Vous pouvez vérifier l'adresse IP du projecteur via l'option « Param. LAN » du menu Connexion/Alimentation (page 26).

La fenêtre suivante s'affiche dans le navigateur Web :

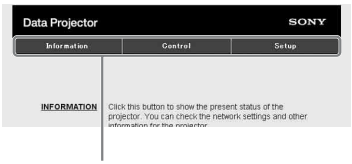

Data Projector
SONY
Information
Control
Setup
INFORMATION
Click this button to show the present status of the projector. You can check the network settings and other information for the projector.
CONTROL
Click this button to control the projector. The functions of the buttons on the control window are the same as those on the supplied remote control.
SETUP
Set the setting to use a network function such as mail, etc.. You must enter the administrator name and password to display the Setup screen.

Lorsque vous définissez les paramètres réseau, vous ne pouvez ouvrir la fenêtre Commande qu'en exécutant l'étape **3** de cette procédure.

Fonctionnement de la fenêtre Commande

Changement de page

Cliquez sur un bouton de changement de page pour afficher la page de paramètres souhaitée.



Boutons de changement de page

Définition de la restriction d'accès

Vous pouvez limiter l'accès d'un utilisateur à une page particulière.

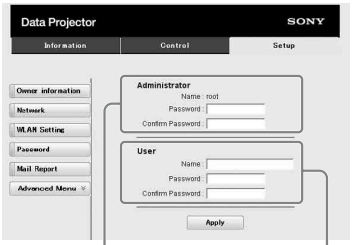
Administrator : pour autoriser l'accès à toutes les pages

User : pour autoriser l'accès à toutes les pages, à l'exception de la page Setup

Réglez la limite d'accès à partir de [Password] sur la page de configuration.

La première fois que vous accédez à la page Setup , saisissez « racine » dans la case Nom et saisissez « Projector » dans la case Password sous User.

La case Name sous Administrator est préréglée sur « racine ».



Zone d'entrée de [Administrator]

Zone d'entrée de [User]

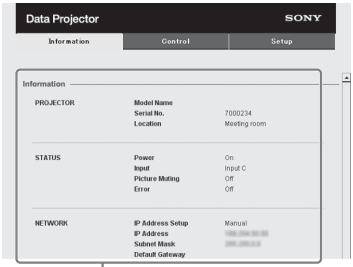
Lorsque vous modifiez le mot de passe, saisissez le nouveau mot de passe après avoir effacé le mot de passe (*****) existant.

Remarques

- Il est vivement recommandé de changer de mot de passe pour des raisons de sécurité.
- Si vous avez oublié votre mot de passe, contactez le personnel qualifié Sony.

Confirmation des informations relatives au projecteur

Vous pouvez vérifier les paramètres actuels du projecteur dans la page Information.



Zone d'informations

Utilisation du projecteur à partir d'un ordinateur

Vous pouvez commander le projecteur à partir de l'ordinateur via la page Control.

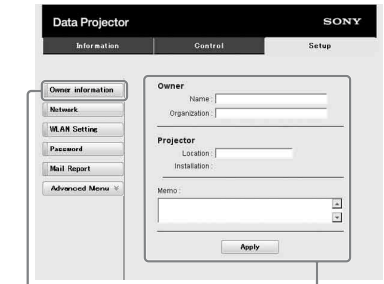
Zone des opérations

Les fonctions des boutons affichés dans la fenêtre sont les mêmes que celles des touches de la télécommande fournie.

Utilisation de la fonction de rapport d'email

Définissez la fonction de rapport d'email à la page Setup.
Les valeurs entrées ne sont appliquées qu'après avoir cliqué sur [Apply].

1 Cliquez sur [Owner information] pour entrer les informations relatives au propriétaire enregistrées dans le rapport d'email.



Bouton Owner information

1

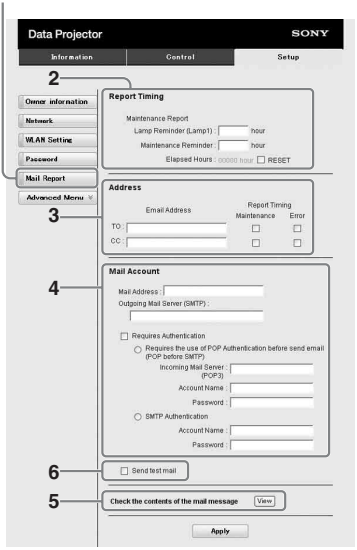
2 Définissez la fréquence du rapport d'email.

Cliquez sur [Mail Report] pour ouvrir la page Mail Report.

Lamp Reminder (Lamp1) : définissez le délai du rapport d'e-mail pour le remplacement de la lampe. Pour réinitialiser Lamp Reminder, exécutez « Réinit. durée lampe » sur le projecteur (page 24).

Maintenance Reminder : définissez le délai du rapport d'e-mail pour la maintenance. Pour réinitialiser Maintenance Reminder, activez la case à cocher RESET, puis cliquez sur [Apply].

Bouton Mail Report



3 Entrez l'adresse électronique sortante dans la zone Email Address, puis activez la case à cocher Report Timing du rapport d'email à envoyer.

4 Spécifiez le compte de messagerie auquel envoyer les rapports d'email.

Mail Address : entrez l'adresse électronique.

Outgoing Mail Server (SMTP) : entrez l'adresse du serveur de courrier sortant (SMTP).

Required Authentication : activez cette case à cocher si l'authentification est nécessaire pour envoyer un message électronique.
Requires the use of POP Authentication before sending email (POP before SMTP) : activez cette case à cocher pour activer l'authentification POP avant l'envoi du message électronique.
Incoming Mail Server (POP3) : entrez l'adresse du serveur de courrier entrant (POP3) à utiliser pour l'authentification POP.
Account Name : entrez le compte de messagerie.
Password : entrez le mot de passe.
SMTP Authentication : activez cette case à cocher pour activer l'authentification SMTP avant l'envoi du message électronique.
Account Name : entrez le compte de messagerie.
Password : entrez le mot de passe.

5 Vérifiez le contenu du rapport d'email.

Lorsque vous cliquez sur [View], le contenu du rapport d'email s'affiche.

6 Envoyez le message test.

Activez la case à cocher Send test mail, puis cliquez sur [Apply] pour envoyer le message test à l'adresse électronique définie.

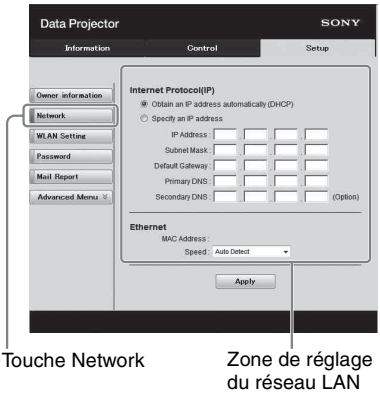
Remarques

- La fonction de rapport d'e-mail n'est pas disponible si le réseau fait appel au verrouillage du port25 de sortie, qui empêche l'accès au serveur SMTP.
- Vous ne pouvez pas utiliser les caractères suivants dans la zone de texte : « ' », « " », « \ », « & », « < », « > »

Configuration du réseau LAN du projecteur

Définissez la fonction de réseau LAN à la page Setup.
Les valeurs entrées ne sont appliquées qu'après avoir cliqué sur [Apply].

1 Cliquez sur [Network] pour ouvrir la page Network.



2 Réglez les éléments pour le protocole Internet.

Obtain an IP address automatically : fournit automatiquement les paramètres réseau via une fonction de serveur DHCP, comme le routeur. L'adresse IP, le masque de sous-réseau, la passerelle par défaut, le DNS primaire et le DNS secondaire affichent les valeurs fournies par un serveur DHCP.
Specify an IP address : réglez le réseau manuellement.
-IP Address : saisissez l'adresse IP du projecteur.
-Subnet Mask : saisissez le masque de sous-réseau du projecteur.
-Default Gateway : saisissez la passerelle par défaut du projecteur.
-Primary DNS : saisissez le serveur DNS primaire du projecteur.
-Secondary DNS : saisissez le serveur DNS secondaire du projecteur.

3 Réglez les éléments pour Ethernet.

MAC Address : affiche l'adresse MAC du projecteur.

Speed : sélectionnez la vitesse de réseau du projecteur.

Configuration du réseau WLAN du projecteur

Définissez la fonction de réseau WLAN à la page Setup.
Les valeurs entrées ne sont appliquées qu'après avoir cliqué sur [Apply].

1 Cliquez sur [WLAN Setting] pour ouvrir la page WLAN Setting.

2 Activez ou désactivez la sortie des ondes radio du module LAN sans fil USB.

Wireless ON : active la sortie des ondes radio du module LAN sans fil USB.

Wireless OFF : désactive la sortie des ondes radio du module LAN sans fil USB.

WLAN Network : définit les modes pour le module LAN sans fil USB.

Éléments	Descriptions
Access Pt. (Auto)	Active le module LAN sans fil USB comme point d'accès, et les éléments du réseau WLAN sont définis automatiquement.
Access Pt. (Manual)	Active le module LAN sans fil USB comme point d'accès. Réglez les éléments manuellement pour le réseau WLAN.
Client	Active le module LAN sans fil USB comme client.

3 **(a) Saisissez les paramètres pour Access Pt. Mode.**

Lorsque le module LAN sans fil USB est activé comme point d'accès, réglez les éléments pour le point d'accès.

Probe Response ON : répond à la demande de sonde du client.

Probe Response OFF : ne répond pas à la demande de sonde du client.

Network Name (SSID) : affiche le SSID du point d'accès si « WLAN Network » est réglé sur « Access Pt. (Auto) ».
Saisissez le SSID du point d'accès si « Access Pt.(Manual) » est sélectionné.

Channel Setting : affiche le canal du point d'accès si « WLAN Network » est réglé sur « Access Pt. (Auto) ».
Sélectionnez le canal du point d'accès si « Access Pt.(Manual) » est sélectionné.

Encryption Type : affiche la méthode de sécurité du point d'accès si « WLAN Network » est réglé sur « Access Pt. (Auto) ».
Sélectionnez la méthode de sécurité du point d'accès dans la liste suivante si « Access Pt.(Manual) » est sélectionné.

Type de cryptage	Descriptions
Open	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour ouvrir l'authentification du système.
WEP 64bit	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour WEP (64bit).

Type de cryptage	Descriptions
WEP 128bit	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour WEP (128bit).
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES))	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour MIX. (Celle-ci correspond aux deux méthodes de sécurité WPA-PSK (TKIP/AES) et WPA2-PSK (AES).)
WPA2-PSK(AES)	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour WPA2-PSK (AES).

Key : saisissez le mot de passe pour la méthode de sécurité du point d'accès selon le type de cryptage sélectionné comme suit ;

Type de cryptage	Password
Open	Il est impossible de saisir le mot de passe.
WEP 64bit	Saisissez 5 caractères ASCII pour un mot de passe.
WEP 128bit	Saisissez 13 caractères ASCII pour un mot de passe.
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES)) ou WPA2-PSK (AES)	Saisissez 8 à 63 caractères ASCII pour un mot de passe.

(b) Saisissez les paramètres pour le mode Client.

Lorsque le module LAN sans fil USB est activé comme client, réglez les éléments pour le client (réglez les éléments pour le point d'accès auquel le projecteur tente de se connecter).

3-(b)

Connection Status : affiche l'état de connexion entre le point d'accès et le projecteur.

ESSID : saisissez l'ESSID du point d'accès auquel le projecteur tente de se connecter.

Encryption Type : dans la liste suivante, sélectionnez la méthode de sécurité du point d'accès auquel le projecteur tente de se connecter.

Type de cryptage	Descriptions
Open	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour ouvrir l'authentification du système.
WEP 64bit	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour WEP (64bit).
WEP 128bit	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour WEP (128bit).
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES))	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour MIX. (Celle-ci correspond aux deux méthodes de sécurité WPA-PSK (TKIP/AES) et WPA2-PSK (AES).)
WPA2-PSK(AES)	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour WPA2-PSK (AES).

Key : saisissez le mot de passe pour la méthode de sécurité du point d'accès selon le type de cryptage sélectionné comme suit ;

Type de cryptage	Descriptions
Open	Il est impossible de saisir le mot de passe.
WEP 64bit	Saisissez 5 caractères ASCII pour un mot de passe.
WEP 128bit	Saisissez 13 caractères ASCII pour un mot de passe.
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES)) ou WPA2-PSK(AES)	Saisissez 8 à 63 caractères ASCII pour un mot de passe.

Obtain an IP address automatically : fournit automatiquement les paramètres réseau via une fonction de serveur DHCP, comme le routeur. L'adresse IP, le masque de sous-réseau, la passerelle par défaut, le DNS primaire et le DNS secondaire affichent les valeurs fournies par un serveur DHCP.

Specify an IP address : réglez le réseau manuellement.

-IP Address : saisissez l'adresse IP du projecteur.

-Subnet Mask : saisissez le masque de sous-réseau du projecteur.

-Default Gateway : saisissez la passerelle par défaut du projecteur.

-Primary DNS : saisissez le serveur DNS primaire du projecteur.

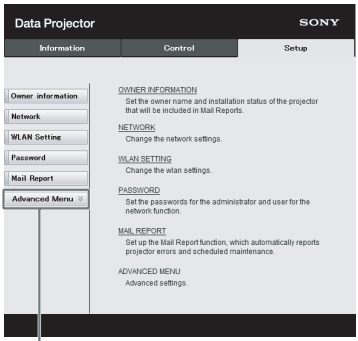
-Secondary DNS : saisissez le serveur DNS secondaire du projecteur.

MAC Address : affiche l'adresse MAC pour le module LAN sans fil USB.

Réglage des étiquettes personnalisées pour les connecteurs d'entrée du projecteur

- Changez les noms d'étiquette pour les connecteurs d'entrée qui seront affichés sur l'écran de projection à la page Setup. Les noms d'étiquette saisis ne s'appliquent que si vous avez cliqué sur [Apply].

1 Cliquez sur [Advanced Menu] pour ouvrir la page Setup.

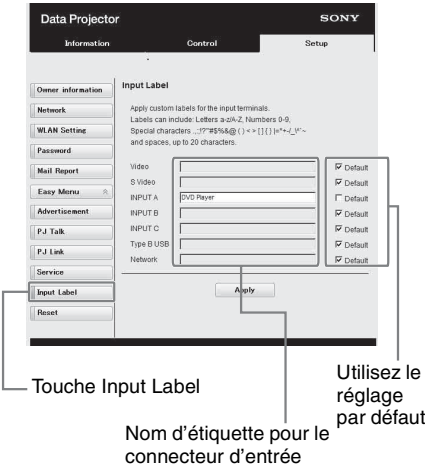


Touche Advanced Menu

2 Cliquez sur [Input Label] et ouvrez la fenêtre de réglage Input Label.

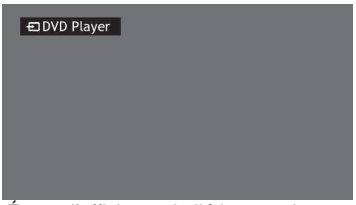
Décochez la case de l'étiquette que vous souhaitez modifier et saisissez le nom d'étiquette. Vous pouvez saisir jusqu'à 20 des lettres suivantes.

Alphabets : "a" à "z", "A" à "Z"
Nombres : "0" à "9"
Caractères : ".", ",", " ", ":", ";", "!", "?", "'", """, "#", "$", "%", "&", "@", "(", ")", "<", ">", "[", "]", "{", "}", "|", "=", "*", "+", "-", "/", "_", "\", "^", "`", "~", espace



3 Cliquez sur la touche [Apply] pour appliquer les noms d'étiquette réglés.

Le nom d'étiquette apparaît à l'écran lorsque l'entrée du projecteur est modifiée.

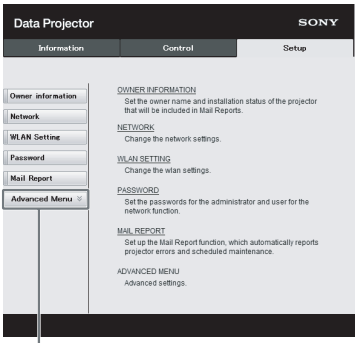


Écran d'affichage de l'étiquette du connecteur d'entrée

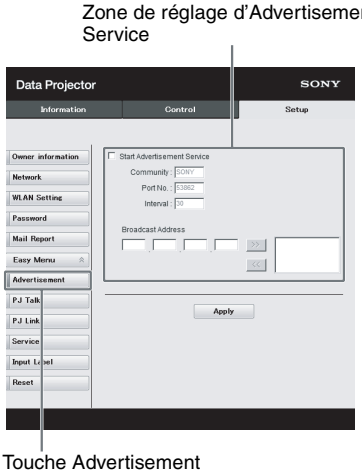
Configuration du protocole de contrôle du projecteur

Modifiez les paramètres du protocole de contrôle sur la page Setup. Les valeurs entrées ne sont appliquées qu'après avoir cliqué sur [Apply].

1 Cliquez sur [Advanced Menu] pour afficher les touches des autres paramètres.



2 (a) Réglez Advertisement.



Start Advertisement Service :
réglez Advertisement sur activé ou désactivé. Les éléments d'Advertisement ne sont activés que lorsque cette fonction est activée. Par défaut, cette fonction est désactivée.
-Community :
saisissez le nom de communauté pour Advertisement et PJ Talk. Si le nom de communauté pour Advertisement change, celui de PJ Talk change également. Seuls quatre caractères alphanumériques peuvent être saisis. Le réglage par défaut est « SONY ». Il est recommandé de changer le nom de communauté par défaut afin d'éviter tout

accès inutile au projecteur à partir d'autres ordinateurs.

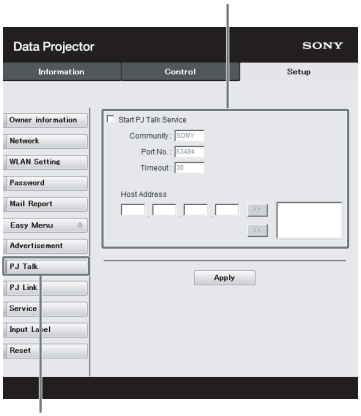
-Port No. :
saisissez le port de transmission d'Advertisement. Le réglage par défaut est « 53862 ».

-Interval :
saisissez l'intervalle de transmission (en minutes) d'Advertisement. Le réglage par défaut est « 30 ».

-Broadcast Address :
saisissez la destination des données via Advertisement. Si rien n'est saisi, les données sont émises dans le même sous-réseau.

(b) Réglez PJ Talk.

Zone de réglage de PJ Talk Service



Touche PJ Talk

Start PJ Talk Service :
réglez PJ Talk sur activé ou désactivé. Les éléments de PJ Talk ne sont activés que lorsque cette fonction est activée. Par défaut, cette fonction est désactivée.

-Community :
saisissez le nom de communauté pour Advertisement et PJ Talk. Si le nom de communauté pour PJ Talk change, celui d'Advertisement change également. Seuls quatre caractères alphanumériques peuvent être saisis. Le réglage par défaut est « SONY ». Il est recommandé de changer le nom de communauté par défaut afin d'éviter tout accès inutile au projecteur à partir d'autres ordinateurs.

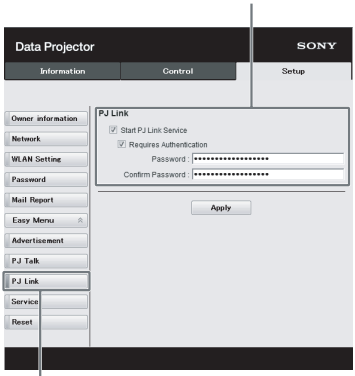
-Port No. :
saisissez le port de serveur de PJ Talk. Le réglage par défaut est « 53484 ».

-Timeout :
saisissez la durée (en minutes) devant s'écouler avant la fin de la communication de PJ Talk **en** cas de déconnexion. Le réglage par défaut est « 30 ».

-Host Address :
saisissez l'adresse IP que le serveur de PJ Talk est autorisé à recevoir. Si aucune adresse IP n'est saisie, la réception des commandes est autorisée à partir de n'importe quelle adresse IP. Dès qu'une adresse IP est saisie, l'accès est autorisé uniquement à partir de cette adresse IP. Pour des raisons de sécurité, il est recommandé de saisir une adresse IP pour limiter l'accès.

(c) Réglez PJ Link.

Zone de réglage de PJ Link Service



Touche PJ Link

Start PJ Link Service :
réglez PJ Link sur activé ou désactivé. Les éléments de PJ Link ne sont activés que lorsque cette fonction est activée. Par défaut, cette fonction est désactivée.

-Requires Authentication :
réglez l'authentication pour PJ Link sur activé ou désactivé.

-Password :
saisissez le mot de passe d'authentification pour PJ Link. Pour connaître le mot de passe par défaut, reportez-vous aux spécifications de PJ Link.

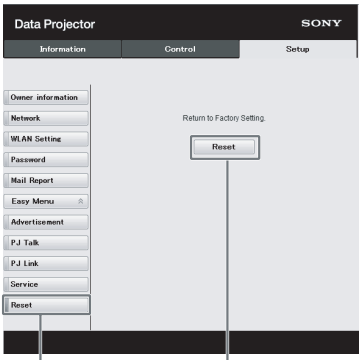
(d) Réglez le service de système.

Zone de réglage du service de système

Touche Service

Start DDDP Service :
réglez DDDP sur activé ou désactivé. Pour plus de détails, reportez-vous aux spécifications de DDDP dans la référence d'AMX Corporation. Par défaut, cette fonction est désactivée.
Crestron Control :
pour plus de détails, reportez-vous aux spécifications des catalogues de produits, etc. de Crestron Corporation.
-IP Address :
saisissez le serveur de système Crestron.
-IP ID :
saisissez l'ID IP pour le protocole CIP.
-Port No. :
saisissez le numéro de port pour le serveur de protocole CIP.

(e) Réinitialisez les paramètres réseau.



Touche Reset Reset

Reset :
rétablissez tous les réglages par défaut du navigateur Web.

Utilisation de la fonction Présentation via le réseau

La fonction Présentation via le réseau permet d'effectuer les opérations suivantes :
- Raccorder jusqu'à huit ordinateurs au projecteur.
- Projeter des images simultanément à partir de quatre ordinateurs au maximum.
- La connexion d'un module LAN sans fil USB (non fourni) au projecteur en tant que point d'accès permet au projecteur de se connecter simultanément à 7 ordinateurs au maximum.

La fonction Présentation via le réseau requiert l'installation de l'application Projector Station for Network Presentation (sur le CD-ROM fourni). Pour plus d'informations sur les mises à jour de Projector Station for Network Presentation, consultez le site Web de Sony à l'adresse suivante : https://www.servicesplus.sel.sony.com/
Voici la configuration système requise pour utiliser cette application.

Système d'exploitation

Windows XP : Home/Professional (recommandé)
Windows Vista : Home Premium/Business/Ultimate/Enterprise
Windows 7 : Home Premium/Professional (recommandé)/Ultimate/Enterprise
Windows 8
Mac OS X : 10.6.x/10.7.x/10.8.x

Processeur

Pentium4 2,8 GHz ou plus rapide

Remarques

- Vous devez disposer de droits d'administration pour installer l'application.
- Sans ces droits, il est possible que l'application ne fonctionne pas correctement.
- Si vous avez installé un pare-feu ou un logiciel de sécurité, il est possible que l'application ne fonctionne pas correctement.
- Selon le type d'adaptateur réseau, il est possible que l'application ne fonctionne pas correctement.
- Les images du lecteur vidéo (Media Player, etc.) ne sont pas correctement projetées.

Installation de Projector Station for Network Presentation

1 Fermez toutes les applications en cours d'exécution.

2 Insérez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur.

3 Ouvrez le CD-ROM.

Pour Windows :
Cliquez deux fois sur le fichier .exe. Lorsque le message « User Account Control » s'affiche, cliquez sur « Allow » ou sur « Yes ».

Pour Mac :
Cliquez deux fois sur the .pkg file.

4 Suivez les instructions à l'écran pour installer le logiciel.

Démarrage de Projector Station for Network Presentation

1 Connectez le projecteur à un réseau.

En cas de connexion câblée, raccordez le projecteur à l'aide d'un câble LAN, puis configurez les paramètres réseau. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Param. LAN » (page 26) ou

« Configuration du réseau LAN du projecteur » (page 34).
Pour une connexion sans fil, reportez-vous à la section « Connecteur LAN » (page 9) ou « Connecteur USB (Type A) ( ) » (page 9). Vérifiez également les « Param. WLAN » (page 26).

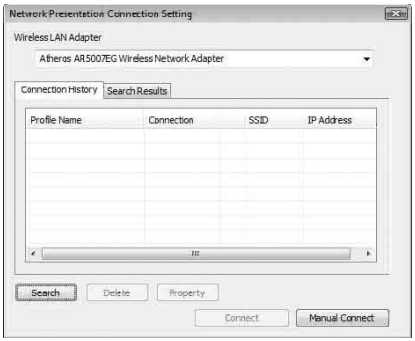
2 Mettez le projecteur sous tension.
Sélectionnez la source d'entrée « Réseau » (page 12).

3 Démarrage de Projector Station for Network Presentation
Pour Windows :
Cliquez sur [Start]-[All Programs]-[Projector Station for Network Presentation] sur l'ordinateur.
Pour Mac :
Cliquez deux fois sur [Projector Station for Network Presentation] dans le dossier Applications.

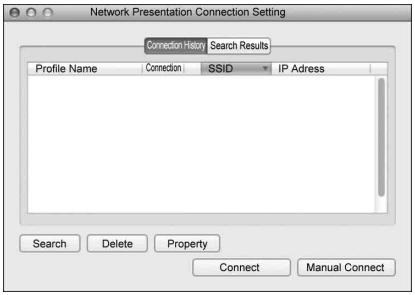
Projection d'une image

Une fois l'application Projector Station for Network Presentation lancée, la fenêtre de configuration de la connexion s'affiche.

1 Recherchez les projecteurs connectés au réseau.
Pour cela, cliquez sur « Search » dans la fenêtre de configuration de la connexion.
Pour Windows :



Pour Mac :



Remarques

- L'aspect de l'application à l'écran est sujet à modification sans préavis.
- Lors de la connexion d'un projecteur au réseau via une connexion sans fil, si le « SSID » par défaut a été modifié, il est possible que le projecteur soit introuvable.
- Lors de la connexion d'un projecteur à un réseau via une connexion câblée, il est possible que le projecteur soit introuvable selon l'environnement réseau.
- Lorsque vous connectez un projecteur dont vous avez modifié les réglages « SSID », « Security Method » et « Wireless Password » dans « Wireless LAN Setting », sélectionnez « Manual Connect » et procédez au raccordement manuel.

2 Sélectionnez un projecteur pour projeter une image.
Activez la case à cocher.

3 Cliquez sur « Connect ».
Si d'autres utilisateurs sont en train de projeter une image, le contrôleur s'affiche à l'écran. Cliquez sur [►] pour lancer la projection d'une image (page 43).
Si aucun utilisateur n'est en train de projeter une image, le contrôleur s'affiche à l'écran et la projection de l'image commence.

Remarque

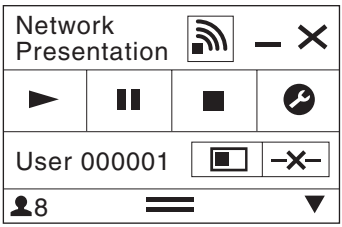
Les réglages associés à l'affichage (comme la résolution de votre ordinateur) changent au démarrage de l'application.

Paramètres de connexion

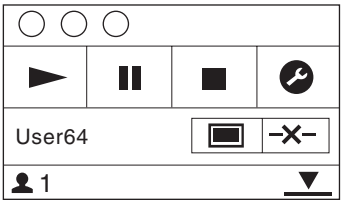
Élément	Description des éléments
Wireless LAN Adapter (pour Windows uniquement)	Permet de sélectionner un adaptateur LAN sans fil pour Projector Station for Network Presentation (s'affiche uniquement lors de l'utilisation d'une connexion sans fil).
Connection History	Permet de répertorier les profils connectés précédemment.
Search Results	Permet d'afficher les résultats de la recherche.
Profile Name	Permet d'afficher les noms des projecteurs que le réseau détecte.
Connection	Permet d'afficher la méthode de connexion (Network connection/Wireless direct connection).
	Permet d'afficher la puissance du signal sans fil (s'affiche uniquement lors de l'utilisation d'une connexion sans fil).
SSID	Permet d'afficher le SSID (s'affiche uniquement lors de l'utilisation d'une connexion sans fil).
IP Address	Permet d'afficher l'adresse IP (s'affiche uniquement lors de l'utilisation d'une connexion sans fil).
Search	Permet de lancer la recherche des projecteurs connectés au réseau.
Delete	Permet de supprimer le profil sélectionné.
Property	Permet d'afficher les propriétés du profil sélectionné.
Connect	Permet de connecter le projecteur sélectionné et de lancer la projection d'une image.
Manual Connect	Permet de saisir manuellement le SSID ou l'adresse IP en vue de connecter le projecteur et de lancer la projection d'une image.

Utilisation du contrôleur

Pour Windows :



Pour Mac :



Éléments	Fonctions
	Permet de lancer la projection d'une image.
	Permet d'interrompre la projection d'une image.
	Permet d'arrêter la projection d'une image (l'écran devient noir).
	Permet de modifier les paramètres d'application.
	Permet de déconnecter le projecteur.
	Permet de sélectionner une méthode de connexion et de lancer la projection d'une image.

Éléments		Fonctions
Méthode de projection		Aucune image projetée.
		Projection en mode plein écran.
		Projection dans la moitié gauche de l'écran.
		Projection dans la moitié droite de l'écran.
		Projection dans le quart supérieur gauche de l'écran.
		Projection dans le quart supérieur droit de l'écran.
		Projection dans le quart inférieur gauche de l'écran.
		Projection dans le quart inférieur droit de l'écran.
		Permet d'afficher la puissance du signal sans fil.
		Permet d'afficher le nombre d'utilisateurs connectés au projecteur.
		Permet d'afficher l'état des utilisateurs.

Affichage d'images ou de fichiers envoyés par une tablette PC/un smartphone

Vous pouvez projeter des images JPEG, des fichiers PDF, etc. stockés sur une tablette PC/un smartphone, sans fil à l'aide d'une application spécifique.[*1]
Pour télécharger[*2] ou savoir comment utiliser cette application, accédez à l'URL suivante.
http://PWPresenter.pixelworks.com

*1 : l'une des conditions suivantes est requise pour utiliser l'application.
- Vous devez être connecté à un réseau sur lequel il est possible d'établir une connexion sans fil (page 9).
- Vous devez être connecté à un réseau sans fil via le module LAN sans fil USB IFU-WLM3 (non fourni) raccordé au projecteur (page 9).

*2 : selon votre connexion Internet, la communication des données est susceptible d'être payante.

Lecture vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB

Par ailleurs, pour lire des contenus vidéo et audio, il suffit de relier le projecteur à un ordinateur à l'aide d'un câble USB A-B (non fourni).
Pour lire des contenus vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB, vous devez lancer le logiciel USB Display.
Voici la configuration système requise pour utiliser cette application.

Système d'exploitation

Windows XP : Home/Professional (recommandé)
Windows Vista : Home Premium/Business/Ultimate/Enterprise
Windows 7 : Home Premium/Professional (recommandé)/Ultimate/Enterprise
Windows 8
Mac OS X : 10.6.x/10.7.x/10.8.x

Processeur

Pentium4 2,8 GHz ou plus rapide

Démarrage d'USB Display

1 Reliez le projecteur et l'ordinateur à l'aide d'un câble USB A-B (non fourni) (page 9).

2 Mettez le projecteur sous tension.
Sélectionnez la source d'entrée « USB type B » (page 12). Patientez quelques instants ; le projecteur est identifié comme lecteur CD-ROM sur l'ordinateur.

3 Ouvrez « USB Display » sur le lecteur CD-ROM.

Remarques

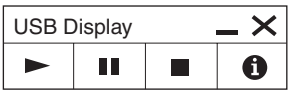
- La résolution de votre ordinateur change lors du démarrage de l'application.
- Selon les paramètres définis sur l'ordinateur, il est possible que l'application démarre automatiquement.
- Lorsque vous avez terminé d'utiliser le projecteur, vous pouvez simplement déconnecter le câble USB sans utiliser l'option Supprimer le périphérique en toute sécurité.
- Les images du lecteur vidéo (Media Player, etc.) ne sont pas correctement projetées.
- Si votre système d'exploitation est Windows Vista, Windows 7 ou Windows 8, il est recommandé de mettre Windows Aero hors tension.

Lecture vidéo et audio

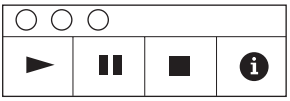
Après avoir démarré USB Display, le contrôleur s'affiche à l'écran et la projection commence automatiquement.

Utilisation du contrôleur

Pour Windows :



Pour Mac :



Éléments	Fonctions
►	Lancez la lecture audio/ vidéo.
❚❚	Mettez la lecture audio/ vidéo en pause.
■	Arrêtez la lecture audio/ vidéo (l'écran noircit).
ⓘ	Fournit des informations sur USB Display.

Utilisation de USB Media Viewer

Vous pouvez parcourir les fichiers image enregistrés sur une clé USB insérée dans le connecteur USB du projecteur sans l'aide d'un ordinateur.
Support de stockage et formats de fichiers pris en charge :

- Support de stockage pris en charge : clé USB
- Format du support de stockage pris en charge : format FAT
- Formats de fichiers pris en charge : JPEG (.jpg/.jpeg), Bitmap (.bmp), PNG (.png), GIF (.gif), TIFF (.tif/.tiff)

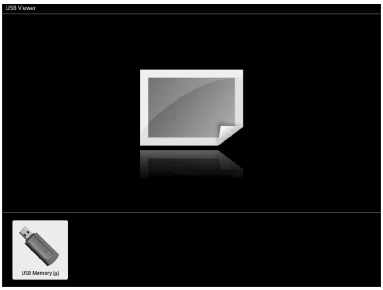
Remarques

- Les formats exFAT, NTFS ne sont pas pris en charge.
- Les fichiers TIFF contenant des informations EXIF ne sont pas pris en charge.
- Il est possible que les fichiers image contenus dans une clé USB raccordée au projecteur via un concentrateur USB ne s'affichent pas.
- Les clés USB protégées risquent de ne pas fonctionner correctement.
- Un lecteur de périphériques USB identifié comme plusieurs lecteurs risque de ne pas fonctionner correctement.
- L'affichage des fichiers image dont la taille est supérieure à 4 092 × 3 072 pixels n'est pas garanti. Il est possible que ces fichiers mettent du temps à s'afficher, voire ne s'affichent pas du tout.
- Il est possible qu'un dossier dont la structure est trop profonde ou dont le nom est très long ne s'affiche pas.
- Il est possible qu'une image ne s'affiche pas selon son type de fichier.
- Il est possible que les fichiers ou dossiers dont les noms contiennent des caractères non alphanumériques ne s'affichent pas.
- Lorsque vous affichez un fichier image, ne déconnectez pas le périphérique USB. Un dysfonctionnement du périphérique USB ou du projecteur risque de se produire. Déconnectez le périphérique USB lorsque l'écran de sélection du périphérique USB est affiché.

1 Raccordez une clé USB au projecteur (page 11).

2 Sélectionnez la source d'entrée « USB type A » (page 12).

3 Sélectionnez la clé USB.



Appuyez sur la touche ENTER pour activer le mode d'affichage Miniatures.
USB Media Viewer dispose de trois modes d'affichage : « Miniatures », « Affichage » et « Diaporama ».

Mode Miniatures

Les fichiers image dans le dossier s'affichent sous forme de liste de miniatures.

Appuyez sur la touche ↑/↓/←/→ de la télécommande pour sélectionner une image, puis appuyez sur la touche ENTER. Le menu d'options s'affiche dans la partie inférieure de l'écran.

Menu d'options

Vous pouvez sélectionner l'ordre d'affichage des miniatures, ainsi que la méthode d'affichage des fichiers image.

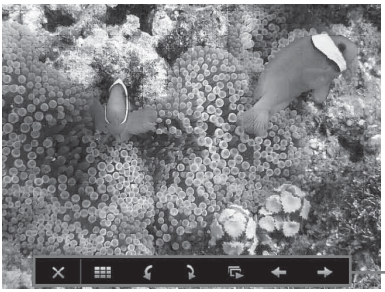
Éléments	Description des éléments
✕	Permet de masquer le menu d'options.
	Permet de passer au mode Affichage et d'afficher l'image sélectionnée en mode plein écran. (page 49)
	Permet de passer au mode Diaporama et de lancer le diaporama à partir de l'image sélectionnée. (page 49)
	Permet de trier les images.
Permet de trier les images	
	Tri par nom dans l'ordre alphabétique.
	Tri par nom dans l'ordre alphabétique inverse.
	Tri par date dans l'ordre chronologique.
	Tri par date dans l'ordre chronologique inverse.

Remarques

- Les fichiers sans données de miniature (notamment ceux créés par une application) s'affichent sous forme d'icônes vides.
- Il est impossible d'afficher plus de 200 fichiers image et dossiers dans un seul dossier.

Mode Affichage

En mode Affichage, vous pouvez afficher une image sélectionnée en mode plein écran.



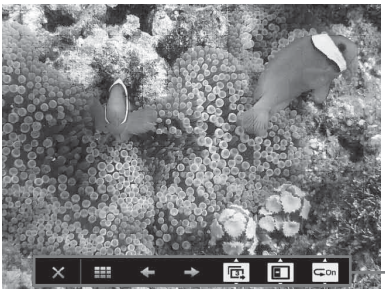
Appuyez sur la touche ENTER de la télécommande. Le menu d'options s'affiche dans la partie inférieure de l'écran.

Menu d'options

Éléments	Description des éléments
✕	Permet de masquer le menu d'options.
⋮⋮⋮	Permet de revenir au mode Miniatures (page 48).
↺	Permet de faire pivoter l'image de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
↻	Permet de faire pivoter l'image de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre.
▶	Permet de passer au mode Diaporama et de lancer le diaporama à partir de l'image sélectionnée. (page 49)
←	Permet d'afficher l'image précédente.
→	Permet d'afficher l'image suivante.

Mode Diaporama

En mode Diaporama, vous pouvez afficher les images sous forme de diaporama.



Appuyez sur la touche ENTER de la télécommande. Le diaporama s'interrompt et le menu d'options s'affiche dans la partie inférieure de l'écran.

Menu d’options

Éléments	Description des éléments
	Permet de masquer le menu d’options.
	Permet de revenir au mode Miniatures (page 48).
	Permet d’afficher l’image précédente.
	Permet d’afficher l’image suivante.
	Appuyez sur la touche ↑/↓ pour modifier l’intervalle d’affichage du diaporama.
Intervalle d’affichage du diaporama	
	L’image suivante s’affiche après 3 secondes.
	L’image suivante s’affiche après 5 secondes.
	L’image suivante s’affiche après 10 secondes.
	Appuyez sur la touche ↑/↓ pour modifier l’effet du diaporama.
Effet du diaporama	
	L’image suivante s’affiche avec un effet de transition en mosaïque.
	L’image suivante apparaît depuis le côté gauche de l’écran.
	L’image suivante apparaît depuis le côté droit de l’écran.
	L’image suivante apparaît depuis le haut de l’écran.
	L’image suivante apparaît depuis le bas de l’écran.
	Appuyez sur la touche ↑/↓ pour modifier le réglage de répétition du diaporama.
Réglage de répétition	
	Après l’affichage de la dernière image, la lecture du diaporama reprend à partir de la première image.
	Après l’affichage de la dernière image, la lecture du diaporama se termine et le mode Miniatures est rétabli.

Témoins

Les témoins vous permettent de vérifier l'état du projecteur et vous avertissent d'un éventuel dysfonctionnement.
Si le projecteur indique un état anormal, reportez-vous au tableau ci-dessous afin de remédier au problème.

Témoin ON/STANDBY

État	Signification/Solutions
S'allume en rouge	Le projecteur est en mode de veille.
Clignote en vert	• Le projecteur est prêt à fonctionner dès qu'il est sous tension. • La lampe refroidit après la mise hors tension du projecteur.
S'allume en vert	Le projecteur est sous tension.
S'allume en orange	Le projecteur est en mode Sans entrée (Coupure lampe). (page 26)
Clignote en rouge	L'état du projecteur est anormal. Les symptômes sont indiqués par le nombre de clignotements. Conformez-vous aux instructions suivantes afin de remédier au problème. Si un symptôme persiste même après avoir pris les mesures ci-dessous, contactez un technicien Sony agréé.
Clignote à deux reprises	La température à l'intérieur du projecteur est anormalement élevée. Vérifiez les éléments ci-dessous. • Assurez-vous que les orifices de ventilation ne sont pas obstrués. (pages 4, 4) • Assurez-vous que le filtre à air n'est pas bouché. (page 58) • Vérifiez si le réglage Attitude Installation du menu Installation est correct. (page 29)
Clignote à six reprises	Débranchez le cordon d'alimentation secteur de la prise murale. Après avoir confirmé l'extinction du témoin ON/STANDBY, rebranchez le cordon d'alimentation secteur à une prise murale, puis mettez le projecteur sous tension.
Autre nombre de clignotements	Consultez un technicien Sony agréé.

Témoin LAMP/COVER

État	Signification/Solutions
Clignote en rouge	Les symptômes sont indiqués par le nombre de clignotements. Conformez-vous aux instructions suivantes afin de remédier au problème.
Clignote à deux reprises	Le couvercle de la lampe n'est pas correctement fixé. (page 56)
Clignote à trois reprises	La température de la lampe est anormalement élevée. Mettez le projecteur hors tension et attendez que la lampe refroidisse, puis remettez-le sous tension. Si le symptôme réapparaît, la lampe est peut-être grillée. Dans ce cas, remplacez-la par une neuve (page 56).

Liste des messages

Lorsque l'un des messages répertoriés ci-dessous apparaît sur l'image projetée, reportez-vous au tableau ci-dessous afin de remédier au problème.

Messages	Signification/Solution	Page
Surchauffe ! Lampe OFF 1 min.	Vérifiez les éléments ci-dessous. • Assurez-vous que les orifices de ventilation ne sont pas obstrués. • Assurez-vous que le filtre à air n'est pas bouché. • Vérifiez si le réglage Attitude Installation du menu Installation est correct.	4, 4, 29, 58
Fréquence est hors limites !	Modifiez le paramètre de sortie de l'appareil connecté en accord avec les signaux pris en charge par le projecteur.	63
Vérifiez régl. de Sél. Sign entr A.	Réglez « Sél sign entr A » sur « Auto » ou sélectionnez le type de signal d'entrée approprié.	26
Nettoyer le filtre.	Nettoyez le filtre à air.	58
Remplacer la lampe et nettoyer le filtre.	Remplacez la lampe par une neuve et nettoyez le filtre à air. Le message apparaît à chaque mise sous tension de l'appareil jusqu'à ce que vous remplaciez la lampe ou que vous réinitialisiez la durée de lampe.	56, 58
Température de projecteur élevée. Mode Haute altitude doit être « On » si le proj est utilisé à haute altitude.	Si vous n'utilisez pas le projecteur à une altitude égale ou supérieure à 1 500 mètres, vérifiez les points ci-dessous. • Assurez-vous que les orifices de ventilation ne sont pas obstrués. • Assurez-vous que le filtre à air n'est pas colmaté. • Vérifiez si le réglage Attitude Installation du menu Installation est correct.	4, 4, 29, 58
Non applicable !	Vous avez appuyé sur une touche non valide.	–
Touches de commande verrouillées !	« Verr. tch. Com » est réglé sur « On ».	25
Le projecteur va bientôt s'éteindre Appuyez sur **I**/⏻ pour redémarrer	Vous avez appuyé sur la touche **I**/⏻ et le projecteur va bientôt s'éteindre. Pour annuler la mise hors tension, appuyez à nouveau sur le bouton **I**/⏻ (le projecteur reste allumé). Pour éteindre directement le projecteur, maintenez enfoncée la touche **I**/⏻ pendant quelques secondes.	16
Atténuation lampe	Réduit la puissance de la lampe lorsque vous sélectionnez « Avec signal stat. ». Lorsqu'un changement de signal est détecté ou qu'une opération est effectuée (sur la télécommande ou le panneau de commande), la luminosité normale est rétablie.	27

Dépannage

Avant de confier le projecteur à des fins de réparation, essayez de diagnostiquer le problème à l'aide des instructions ci-dessous.

Symptômes	Solution	Page
Le projecteur ne se met pas sous tension.	Vérifiez si le cordon d'alimentation secteur est fermement raccordé.	–
	Lorsque vous réglez « Verr. tch. Com » sur « On », vous ne pouvez pas mettre le projecteur sous tension à l'aide de la touche I/⏻ du projecteur.	25
	Si la lampe ou le couvercle de lampe ne sont pas correctement fixés, le projecteur ne se met pas sous tension.	56
Pas d'image.	Vérifiez que le câble de raccordement est correctement branché sur l'appareil externe.	8
	Vérifiez si le signal d'ordinateur est configuré pour une sortie vers un moniteur externe uniquement. Si vous configurez votre ordinateur pour une sortie vers l'écran de l'ordinateur et vers un moniteur externe, l'image du moniteur externe ne s'affiche pas correctement. Paramétrez l'ordinateur pour une sortie vers un moniteur externe uniquement.	12
	Vérifiez si l'application « USB Display » ou « Projector Station for Network Presentation » est en cours d'exécution.	41, 45
	Vérifiez si la clé USB raccordé au projecteur est compatible avec ce dernier.	47
	Vérifiez si la source d'entrée est correctement sélectionnée.	12
	Vérifiez si l'image a été masquée.	6
L'application « USB Display » ou « Projector Station for Network Presentation » ne démarre pas.	Vérifiez si l'ordinateur raccordé au projecteur répond à la configuration système requise pour ces applications.	41, 45
Il est impossible de connecter l'ordinateur au projecteur.	• Vérifiez les « Param. LAN » du projecteur. • Vérifiez l'état de la connexion Wi-Fi.	26
Le menu à l'écran n'apparaît pas.	L'affichage à l'écran n'apparaît pas si vous réglez « État » sur « Off » dans le menu Marche.	25
Le rapport de format de l'écran est incorrect/ l'image s'affiche en taille réduite/une partie de l'image ne s'affiche pas.	Il est possible que l'image ne s'affiche pas correctement, car le signal d'entrée n'est pas mesuré de façon adéquate. Dans ce cas, réglez manuellement l'« Aspect ».	6, 20, 22

Symptômes	Solution	Page
L'image est trapézoïdale.	Selon l'angle de projection, les images peuvent prendre une forme trapézoïdale. Dans ce cas, vous pouvez corriger la distorsion trapézoïdale à l'aide de la fonction Trapèze.	6, 15, 29
	Lorsque « Trapèze V » est réglé sur « Manuel », la fonction trapèze ne fonctionne pas automatiquement. Réglez « Trapèze V » sur « Auto » ou « Manuel » pour un réglage manuel.	6, 15, 29
	Si le projecteur est installé sur une surface inégale, il se peut que la fonction Trapèze ne marche pas correctement. Dans ce cas, sélectionnez « Manuel » pour régler manuellement « Trapèze V ».	6, 15, 29
L'image est sombre/trop claire.	Les paramètres « Lumière », « Contraste » et « Mode de lampe » ont une incidence sur la luminosité de l'image. Vérifiez si la valeur est appropriée.	19, 26
	Si la lampe est grillée, l'image affichée est sombre. Vérifiez la « Durée de lampe » et remplacez la lampe par une neuve le cas échéant.	30, 56
	« Avec signal stat. » est réglé sur « On ».	27
	Lors de la suppression de l'image, la lampe s'atténue pour réduire la consommation d'énergie.	27
	Si aucun signal vidéo n'est reçu, la lampe s'atténue pour réduire la consommation d'énergie.	–
L'image s'assombrit ou s'éclaircit.	Si la lampe reste atténuée pendant une période prolongée, la luminosité peut augmenter momentanément ; il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.	–
	Lorsque vous réglez le « Mode de lampe » sur « Auto », la luminance de la lampe change selon l'image d'entrée.	26
L'image n'est pas nette.	Vérifiez si la mise au point est activée.	13
	Si de la condensation s'est accumulée sur l'objectif, l'image n'est pas nette. Dans ce cas, laissez le projecteur sous tension pendant environ deux heures.	–
L'image est parasitée.	Vérifiez que le câble de connexion est correctement raccordé à l'appareil externe.	8
Pas de son.	Assurez-vous que les câbles de raccordement entre le projecteur et l'appareil audio ou vidéo externe sont fermement branchés.	8
	Vérifiez si l'appareil audio externe est correctement configuré.	–
	Le son n'est pas reproduit quand la coupure du son est activée.	6
	Vérifiez si le volume n'est pas réglé au minimum.	6, 24
La télécommande ne fonctionne pas.	Vérifiez si les piles sont correctement installées.	–
	Vérifiez si les piles sont épuisées.	–

Symptômes	Solution	Page
Le ventilateur est bruyant.	Le son émis par le ventilateur est souvent supérieur à la normale afin de refroidir la lampe, etc., dans les cas suivants : • « Mode de lampe » est réglé sur « Haut ». • Vous utilisez cet appareil en haute altitude. « Mode haute altit. » est réglé sur « On ». • L'appareil est utilisé dans un endroit présentant une température élevée.	26, 29
	Si les orifices de ventilation sont obstrués, la température interne du projecteur augmente et le bruit du ventilateur s'intensifie.	4, 4

Remplacement de la lampe

Remplacez la lampe par une neuve si l'un des messages décrits à la page 52 s'affiche sur l'image projetée.
Utilisez une lampe de rechange pour projecteur LMP-D213 (non fournie).

Mise en garde

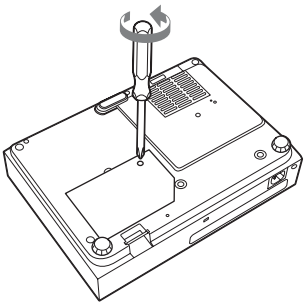
- La lampe reste chaude après la mise hors tension du projecteur. **Ne la touchez pas, car vous pourriez vous brûler les doigts. Avant de remplacer la lampe, attendez au moins une heure après la mise hors tension du projecteur pour lui permettre de refroidir suffisamment.**
- Assurez-vous de ne pas introduire des objets métalliques ou inflammables dans la fente de remplacement de la lampe après avoir retiré celle-ci afin d'éviter tout risque d'électrocution ou d'incendie. N'insérez pas les mains dans la fente.

Remarques

- **Si la lampe se casse, contactez un technicien Sony agréé. Ne remplacez pas la lampe vous-même.**
- Quand vous retirez la lampe, veillez à l'extraire en ligne droite, en la tenant par le point désigné. Tout contact avec une partie de la lampe autre que le point désigné peut provoquer des brûlures ou des blessures. Si vous retirez la lampe quand le projecteur est incliné et qu'elle se casse, vous risquez de vous blesser avec les projections de verre.

1 Mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation secteur de la prise murale.

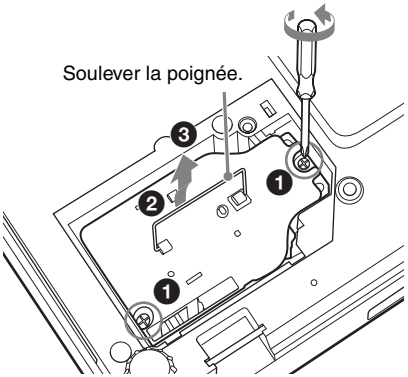
2 Lorsque la lampe a suffisamment refroidi, ouvrez le couvercle de lampe en desserrant 1 vis.



Remarque

Pour des raisons de sécurité, ne desserrez aucune autre vis.

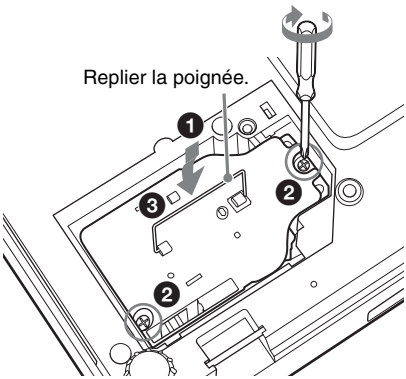
3 Desserrez les deux vis situées sur la lampe (❶). Soulevez la poignée (❷), puis retirez la lampe à l'aide de la poignée (❸).



Mise en garde

Ne mettez pas vos mains dans l'emplacement de remplacement de la lampe ; veillez en outre à ne pas verser de liquide et à ne laisser tomber aucun objet dans cet emplacement **afin d'éviter une secousse électrique ou un incendie**.

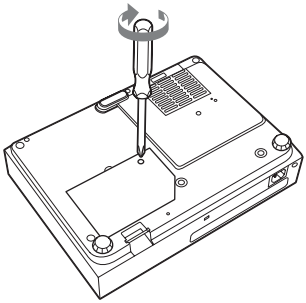
4 Introduisez la nouvelle lampe à fond jusqu'à ce qu'elle soit correctement en place (❶). Serrez les deux vis (❷). Repliez la poignée afin de la remettre en place (❸).



Remarques

- Veillez à ne pas toucher la surface en verre de la lampe ni le conducteur interne.
- Insérez fermement la poignée pour bien la remettre en place.
- Vous ne pourrez pas allumer le projecteur si la lampe n'est pas correctement installée.

5 Fermez le couvercle de lampe et serrez la vis 1.



6 Branchez le cordon d'alimentation secteur sur une prise murale et mettez le projecteur sous tension.

7 Réinitialisez la durée de lampe pour être informé du nombre d'heures d'utilisation.

Sélectionnez « Réinit. durée lampe » dans le menu Fonction, puis appuyez sur la touche ENTER. Lorsqu'un message apparaît, sélectionnez « Oui » pour réinitialiser la durée de lampe (page 24).

Mise en garde

Mettre à disposition de la lampe usagée

Pour les clients aux États-Unis

La lampe dans ce produit contient du mercure. La disposition de ces matériaux peut être réglementée suite à des considérations environnementales. Pour obtenir des informations de disposition ou de recyclage, veuillez communiquer avec vos autorités locales ou la Telecommunications Industry Association (www.eiae.org).

Nettoyage du filtre à air

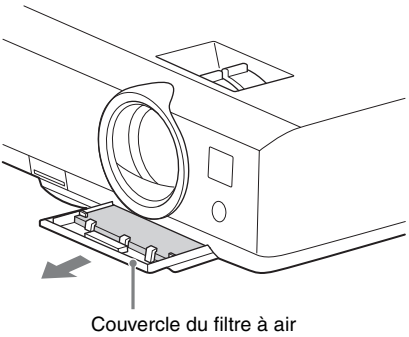
Lorsqu'un message indiquant la nécessité de remplacer un filtre s'affiche sur l'image projetée, nettoyez le filtre à air (page 52).
S'il n'est pas possible d'enlever la poussière du filtre à air, même après un nettoyage, remplacez ce dernier par un neuf. Pour plus de détails sur l'achat ou le remplacement d'un filtre à air, contactez le magasin qui vous a vendu le projecteur ou un technicien Sony agréé.

Mise en garde

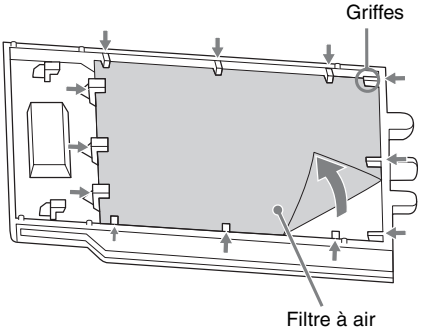
Si vous omettez de nettoyer le filtre à air, des poussières peuvent s'accumuler et le colmater. La température peut alors augmenter à l'intérieur de l'appareil et provoquer un mauvais fonctionnement ou un incendie.

1 Mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation secteur de la prise murale.

2 Faites glisser le couvercle du filtre à air et retirez-le.



3 Nettoyez le filtre à air à l'aide d'un aspirateur.
Tirez sur le filtre à air pour le retirer et nettoyez-le avec un aspirateur.



4 Replacez le couvercle du filtre à air de l'appareil.

Remarque

Installez le filtre à air en plaçant le côté tissé face au bas de l'appareil, puis replacez le couvercle du filtre à air sur l'appareil.

Spécifications

Éléments		Descriptions
Modèle		**VPL-DX147/DX127/VPL-DW127**
Système de projection		3 panneaux LCD
Dispositif d'affichage	Taille d'affichage effective	VPL-DX147/DX127 : 0,63 pouce (16,0 mm), 3 panneaux, rapport de format 4:3 VPL-DW127 : 0,59 pouce (15,0 mm), 3 panneaux, rapport de format 16:10
	Éléments d'image effectifs	VPL-DX147/DX127 : 2 359 296 pixels (1024 × 768 pixels, 3 panneaux) VPL-DW127 : 3 072 000 pixels (1280 × 800 pixels, 3 panneaux)
Objectif de projection	Zoom	Zoom manuel : VPL-DX147/DW127 : environ 1,3 fois VPL-DX127 : environ 1,2 fois
	Mise au point	Manuel
Source lumineuse		Lampe au mercure haute pression, type 210 W
Taille d'image projetée		30 pouces à 300 pouces (0,76 m à 7,62 m)
Flux lumineux (Lumière)		VPL-DX147 : 3 200 lm VPL-DX127/DW127 : 2 600 lm (lorsque vous réglez « Mode de lampe » sur « Haut »)
Haut-parleur		1 W × 1 (monaural)
Fréquence de balayage applicable[*1]		Horizontale : 15 kHz à 92 kHz, Verticale : 48 Hz à 92 Hz
Résolution[*1]	Avec une entrée de signal d'ordinateur	Résolution d'affichage maximale : 1600 × 1200 pixels (redimensionnement) Résolution d'affichage du panneau : VPL-DX147/DX127 : 1024 × 768 pixels VPL-DW127 : 1280 × 800 pixels
	Avec une entrée de signal vidéo	NTSC, PAL, SECAM, 480/60i, 576/50i, 480/60p, 576/50p, 720/60p, 720/50p, 1080/60i, 1080/50i, 1080/60p, 1080/50p
Standard couleur		NTSC3.58, PAL, SECAM, NTSC4.43, PAL-M, PAL-N

Éléments		Descriptions
Modèle		**VPL-DX147/DX127/VPL-DW127**
INPUT OUTPUT (Ordinateur/vidéo)	INPUT A	**Connecteur d'entrée RGB/YPBPR :** Mini D-sub 15 broches femelle, G avec sync/Y : 1 Vc-c ± 2 dB, sync négative, terminaison 75 ohms, RGB/PBPR : 0,7 Vc-c ± 2 dB, terminaison 75 ohms, Signal sync : impédance élevée niveau TTL, positive/négative **Connecteur d'entrée audio :** Mini-prise stéréo, entrée nominale 500 mVrms, impédance d'entrée de plus de 47 kohms
	INPUT B	**Connecteur d'entrée HDMI :** HDMI 19 broches, HDCP, prise en charge du son HDMI
	VIDEO	**Connecteur d'entrée vidéo :** Prise à broches, 1 Vc-c ± 2 dB, sync négative, terminaison 75 ohms **Connecteur d'entrée audio :** Partagé avec INPUT A
Autres connecteurs		**Connecteur LAN :** RJ45, 10BASE-T/100BASE-TX
		Connecteur USB : Type A
		Connecteur USB : Type B
Température de fonctionnement/ Humidité de fonctionnement		0 °C à 35 °C (32 °F à 95 °F)/20 % à 80 % (sans condensation)
Température de stockage/ Humidité de stockage		–10 °C à +60 °C (14 °F à 140 °F)/20 % à 80 % (sans condensation)
Alimentation		100 V à 240 V c.a., 3,0 - 1,2 A, 50/60 Hz
Consommation électrique		VPL-DX147 : **100 V à 120 V c.a. :** 298 W **220 V à 240 V c.a. :** 286 W VPL-DX127 : **100 V à 120 V c.a. :** 297 W **220 V à 240 V c.a. :** 285 W VPL-DW127 : **100 V à 120 V c.a. :** 301 W **220 V à 240 V c.a. :** 287 W
Consommation en veille		**100 V à 120 V c.a. :** 5,9 W (lorsque vous réglez « Mode de veille » sur « Standard »)/0,5 W (lorsque vous réglez « Mode de veille » sur « Bas ») **220 V à 240 V c.a. :** 5,9 W (lorsque vous réglez « Mode de veille » sur « Standard »)/0,5 W (lorsque vous réglez « Mode de veille » sur « Bas ») **Mise en veille réseau (tous ports du réseau filaire connectés, tous ports du réseau sans fil activés) :** 6,1 W

Éléments	Descriptions
Modèle	**VPL-DX147/DX127/VPL-DW127**
Dissipation de chaleur	VPL-DX147 : **100 V à 120 V c.a. :** 1 014 BTU **220 V à 240 V c.a. :** 973 BTU VPL-DX127 : **100 V à 120 V c.a. :** 1 011 BTU **220 V à 240 V c.a. :** 970 BTU VPL-DW127 : **100 V à 120 V c.a. :** 1 024 BTU **220 V à 240 V c.a. :** 977 BTU
Dimensions standard (L/H/P)	Environ 315 × 87,2 × 233 mm (12 $^{13}/_{32}$ × 3 $^{7}/_{16}$ × 9 $^{3}/_{16}$ pouces) Environ 315 × 75 × 230,5 mm (12 $^{13}/_{32}$ × 2 $^{15}/_{16}$ × 9 $^{1}/_{16}$ pouces) (parties saillantes exclues)
Poids	Environ 2,6 kg (5.8 lb)
Accessoires fournis	Voir « Vérification des accessoires fournis » dans le Guide de référence rapide fourni.
Accessoires en option*2 *3	**Lampe pour projecteur LMP-D213 (de rechange)**

Remarques

*1 : Pour plus de détails, reportez-vous à « Signaux d’entrée compatibles » à la page 63.

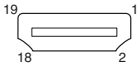
*2 : Les informations relatives aux accessoires contenues dans ce manuel seront à jour à partir de mai 2014.

*3 : Tous les accessoires en option ne sont pas disponibles dans tous les pays et régions. Veuillez consulter le revendeur agréé Sony le plus proche.

La conception et les spécifications de l’appareil, y compris celles des accessoires en option, sont susceptibles d’être modifiées sans préavis.

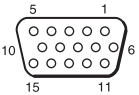
Affectation des broches

Connecteur HDMI (HDMI, femelle)



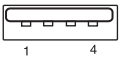
1	TMDS Data2+	11	Blindage horloge TMDS
2	Blindage TMDS Data2	12	Horloge TMDS –
3	TMDS Data2–	13	N.C.
4	TMDS Data1+	14	RÉSERVÉ (N.C.)
5	Blindage TMDS Data1	15	SCL
6	TMDS Data1–	16	SDA
7	TMDS Data0+	17	DDC GND
8	Blindage TMDS Data0	18	Puissance +5 V
9	TMDS Data0–	19	Détection branchement à chaud
10	Horloge TMDS+		

Connecteur d'entrée RGB (Mini D-sub 15 broches, femelle)



1	Entrée vidéo (rouge) R	9	Entrée d'alimentation pour DDC
2	Entrée vidéo (vert) G	10	GND
3	Entrée vidéo (bleu) B	11	GND
4	GND	12	DDC/SDA
5	RESERVE	13	Signal de synchronisation horizontale
6	GND (R)	14	Signal de synchronisation verticale
7	GND (G)	15	DDC/SCL
8	GND (B)		

Connecteur USB (Type A, femelle)



1	V_{BUS} (4,4 - 5,25 V)
2	Données–
3	Données+
4	Terre

Connecteur USB (Type B, femelle)

1	VCC (+5 V)
2	Données–
3	Données+
4	Terre

Signaux d'entrée compatibles[*1]

Signal d'ordinateur

Résolution	fH[kHz]/ fV[Hz]	Connecteur d'entrée	
		RGB/ YP_BP_R	HDMI
640 × 350	31,5/70	●	
	37,9/85	●	
640 × 400	31,5/70	●	
	37,9/85	●	
640 × 480	31,5/60	●	●
	35,0/67	●	
	37,9/73	●	
	37,5/75	●	
	43,3/85	●	
800 × 600	35,2/56	●	
	37,9/60	●	●
	48,1/72	●	
	46,9/75	●	
	53,7/85	●	
832 × 624	49,7/75	●	
1024 × 768	48,4/60	●	●
	56,5/70	●	
	60,0/75	●	
	68,7/85	●	
1152 × 864	64,0/70	●	
	67,5/75	●	
	77,5/85	●	
1152 × 900	61,8/66	●	
1280 × 960	60,0/60	●	●
1280 × 1024	64,0/60	●	●
	80,0/75	●	
	91,1/85	●	
1400 × 1050	65,3/60	●	●
1600 × 1200	75,0/60	●	●
1280 × 768	47,8/60		●
1280 × 720	45,0/60	●	●[*2]
1920 × 1080	67,5/60		●[*3]
1366 × 768	47,7/60	●	●
1440 × 900	55,9/60	●	●
1280 × 800	49,7/60	●	●

Signal de télévision numérique[*4]

Signal	fV[Hz]	Connecteur d'entrée	
		RGB/ YP_BP_R	HDMI
480i	60	●	●
576i	50	●	●
480p	60	●	●
576p	50	●	●
1080i	60	●	●
1080i	50	●	●
720p	60	●	●
720p	50	●	●
1080p	60		●
1080p	50		●

Signal de télévision analogique

Signal	fV[Hz]	Connecteur d'entrée
		VIDEO
NTSC	60	●
PAL/SECAM	50	●

Remarques

*1 : • Il se peut que l'image ne s'affiche pas correctement avec des signaux autres que ceux énumérés dans le tableau ci-dessus.
• Un signal d'entrée destiné à une résolution d'écran différente de celle du panneau ne s'affichera pas selon sa résolution d'origine. Il est possible que le texte et les lignes soient inégaux.

*2 : Identifié comme signal de diffusion de film de 720/60p.

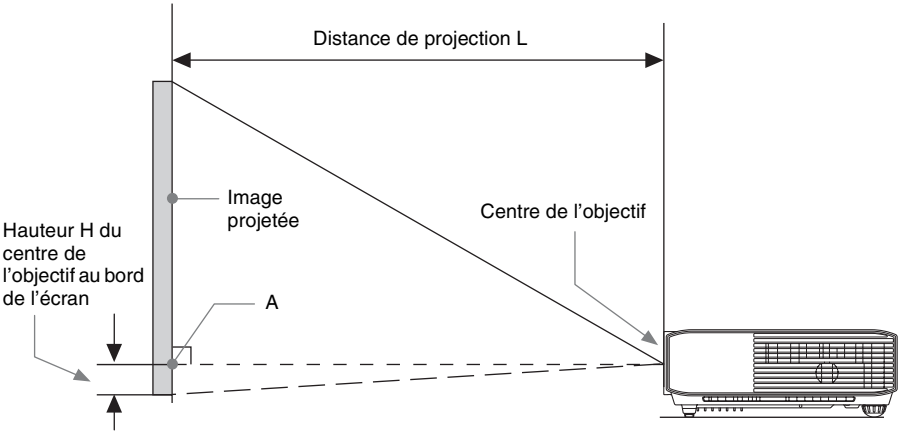
*3 : Identifié comme signal de diffusion de film de 1080/60p.

*4 : seul le connecteur G avec sync/Y est pris en charge.

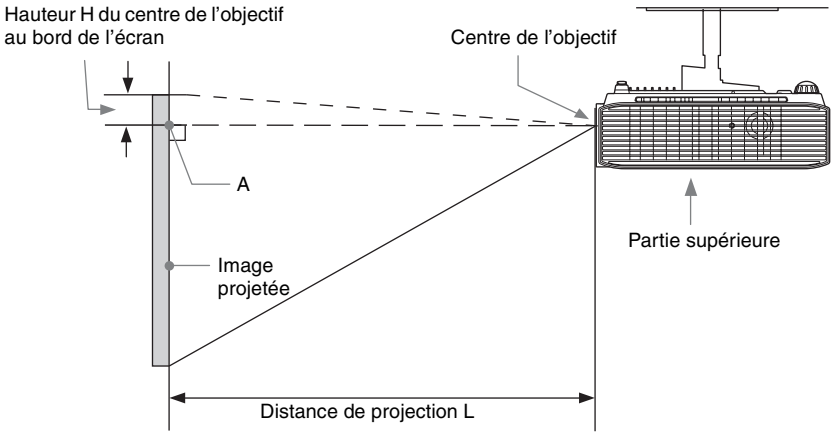
Distance de projection

La distance de projection correspond à la distance qui sépare l'avant de l'objectif de la surface de l'image projetée. La figure suivante décrit la distance de projection et la hauteur depuis le centre de l'objectif jusqu'au bord de l'écran pour chaque taille d'image projetée. La hauteur H correspond à la hauteur du bas de l'image projetée (ou du haut de l'image en cas de montage au plafond) jusqu'au point à A (déterminé en traçant une ligne perpendiculaire du centre du projecteur jusqu'à l'image projetée).

Installation au sol



Installation au plafond



L : Distance de projection L
H : Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran

Tableau des distances de projection (VPL-DX147)

Unité : m (pouces)

Taille d'image projetée		Distance de projection L	Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran	
Diagonale D	Largeur × Hauteur		Distance de projection minimale L	Distance de projection maximale L
80 pouces (2,03 m)	1,63 × 1,22 (64 × 48)	2,25-2,92 (89-115)	-0,20 (-8)	-0,20 (-8)
100 pouces (2,54 m)	2,03 × 1,52 (80 × 60)	2,81-3,66 (111-144)	-0,25 (-10)	-0,25 (-10)
120 pouces (3,05 m)	2,44 × 1,83 (96 × 72)	3,38-4,40 (133-173)	-0,30 (-12)	-0,30 (-12)
150 pouces (3,81 m)	3,05 × 2,29 (120 × 90)	4,23-5,51 (167-217)	-0,38 (-15)	-0,38 (-15)
200 pouces (5,08 m)	4,06 × 3,05 (160 × 120)	5,65-7,36 (223-289)	-0,51 (-20)	-0,51 (-20)

Formule de la distance de projection (VPL-DX147)

D : Taille de l'image projetée (diagonale)
H : Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran

Expression#1

Unité : m (pouces)

Distance de projection minimale L	Distance de projection maximale L
L=0,028366 × D-0,0290 (L=1,116781 × D-1,1416)	L=0,036956 × D-0,0283 (L=1,454972 × D-1,1124)

Expression#2

Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran	
Distance de projection minimale L	Distance de projection maximale L
H=-0,00254 × D+0,00000 (H=-0,10000 × D+0,00000)	H=-0,00254 × D+0,00000 (H=-0,10000 × D+0,00000)

Tableau des distances de projection (VPL-DX127)

Unité : m (pouces)

Taille d'image projetée		Distance de projection L	Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran	
Diagonale D	Largeur × Hauteur		Distance de projection minimale L	Distance de projection maximale L
80 pouces (2,03 m)	1,63 × 1,22 (64 × 48)	2,42-2,88 (95-113)	-0,20 (-8)	-0,20 (-8)
100 pouces (2,54 m)	2,03 × 1,52 (80 × 60)	3,02-3,60 (119-141)	-0,25 (-10)	-0,25 (-10)
120 pouces (3,05 m)	2,44 × 1,83 (96 × 72)	3,63-4,33 (143-170)	-0,30 (-12)	-0,30 (-12)
150 pouces (3,81 m)	3,05 × 2,29 (120 × 90)	4,55-5,42 (179-213)	-0,38 (-15)	-0,38 (-15)
200 pouces (5,08 m)	4,06 × 3,05 (160 × 120)	6,07-7,23 (239-284)	-0,51 (-20)	-0,51 (-20)

Formule de la distance de projection (VPL-DX127)

D : Taille de l'image projetée (diagonale)
H : Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran

Expression#1

Unité : m (pouces)

Distance de projection minimale L	Distance de projection maximale L
L=0,030427 × D-0,0234 (L=1,197898 × D-0,9193)	L=0,036301 × D-0,0236 (L=1,429177 × D-0,9283)

Expression#2

Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran	
Distance de projection minimale L	Distance de projection maximale L
H=-0,00254 × D+0,00000 (H=-0,10000 × D+0,00000)	H=-0,00254 × D+0,00000 (H=-0,10000 × D+0,00000)

Tableau des distances de projection (VPL-DW127)

Unité : m (pouces)

Taille d'image projetée		Distance de projection L	Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran	
Diagonale D	Largeur × Hauteur		Distance de projection minimale L	Distance de projection maximale L
80 pouces (2,03 m)	1,72 × 1,08 (68 × 42)	2,36-3,05 (93-120)	-0,20 (-8)	-0,20 (-8)
100 pouces (2,54 m)	2,15 × 1,35 (85 × 53)	2,95-3,82 (117-150)	-0,25 (-10)	-0,25 (-10)
120 pouces (3,05 m)	2,58 × 1,62 (102 × 64)	3,55-4,59 (140-180)	-0,29 (-12)	-0,29 (-12)
150 pouces (3,81 m)	3,23 × 2,02 (127 × 79)	4,44-5,75 (175-226)	-0,37 (-15)	-0,37 (-15)
200 pouces (5,08 m)	4,31 × 2,69 (170 × 106)	5,93-7,67 (234-302)	-0,49 (-19)	-0,49 (-19)

Formule de la distance de projection (VPL-DW127)

D : Taille de l'image projetée (diagonale)
H : Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran

Expression#1

Unité : m (pouces)

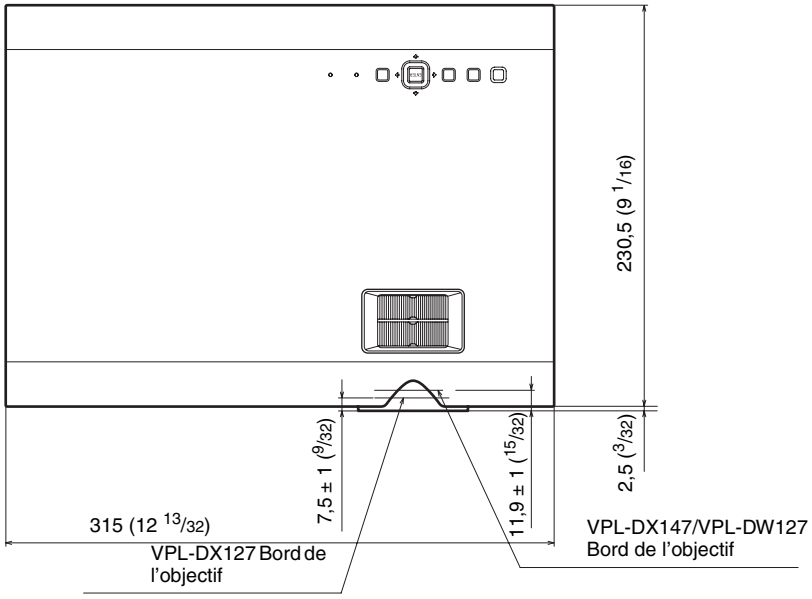
Distance de projection minimale L	Distance de projection maximale L
L=0,029757 × D-0,0291 (L=1,171525 × D-1,1450)	L=0,038536 × D-0,0282 (L=1,517164 × D-1,1091)

Expression#2

Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran	
Distance de projection minimale L	Distance de projection maximale L
H=-0,00246 × D+0,00000 (H=-0,09675 × D+0,00000)	H=-0,00246 × D+0,00000 (H=-0,09675 × D+0,00000)

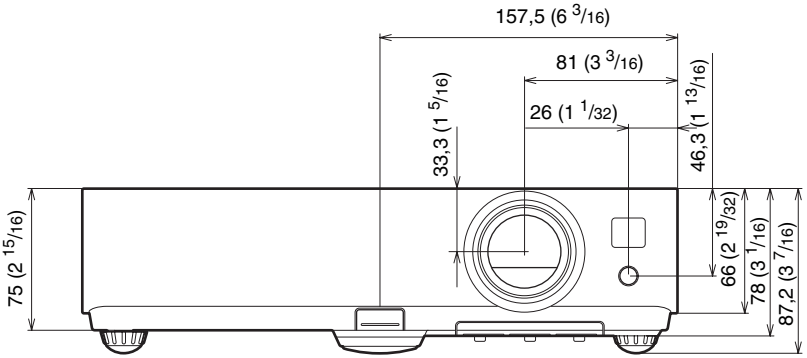
Dimensions

Haut



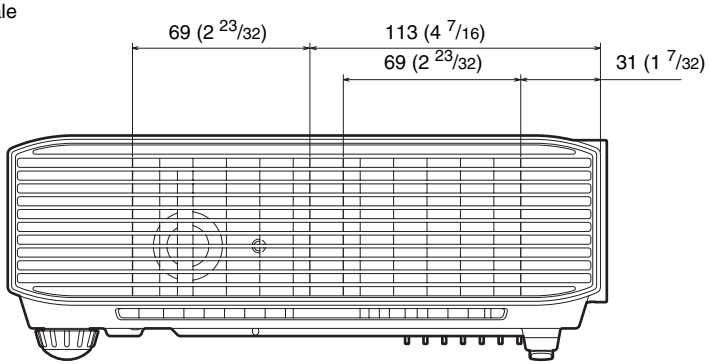
Unité : mm (pouces)

Avant



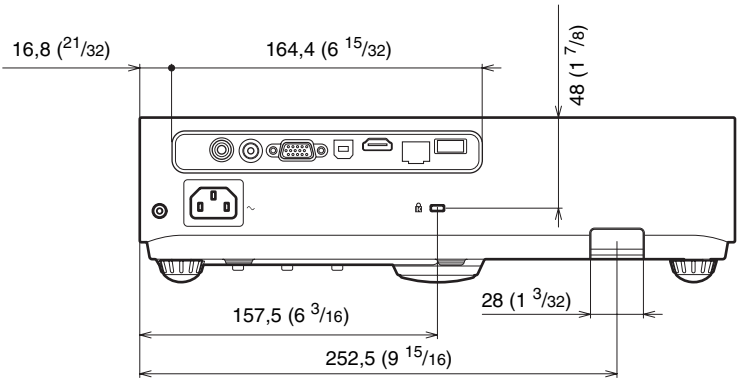
Unité : mm (pouces)

Face latérale



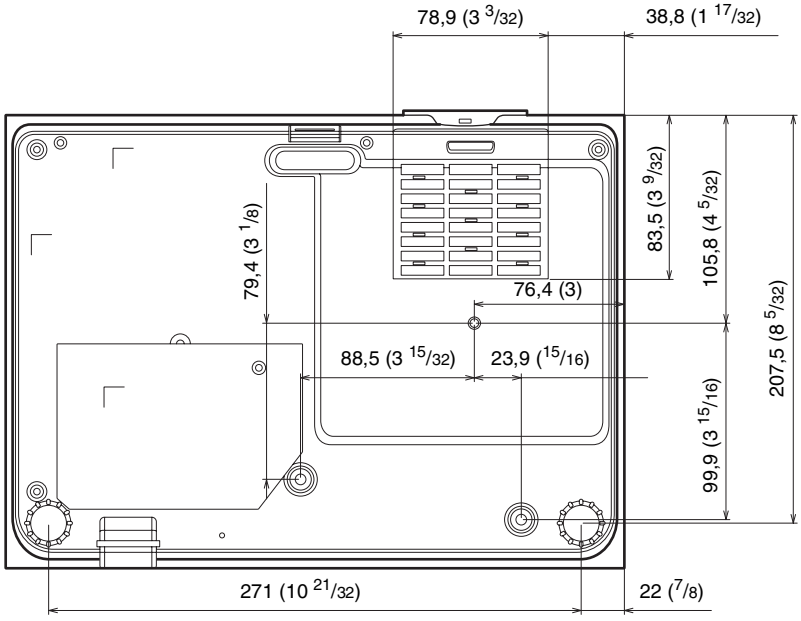
Unité : mm (pouces)

Arrière



Unité : mm (pouces)

Face inférieure



Unité : mm (pouces)

CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR FINAL

IMPORTANT :
VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR FINAL (« CLUF ») AVANT D'UTILISER LE LOGICIEL. EN UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ LES CONDITIONS DU PRÉSENT CLUF. VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER LE LOGICIEL SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES CONDITIONS DU PRÉSENT CLUF.

Le présent CLUF est un contrat conclu entre vous et Sony Corporation (ci-après « SONY »). Le présent CLUF régit vos droits et obligations eu égard au logiciel de SONY et/ou de ses concédants de licence tiers (y compris les sociétés affiliées de SONY) ainsi que leurs sociétés affiliées respectives (ci-après collectivement dénommés les « FOURNISSEURS TIERS »), ainsi qu'eu égard à toute mise à jour/mise à niveau fournie par SONY, à toute documentation imprimée, en ligne ou électronique relative à ce logiciel et à tous fichiers de données créés du fait de l'utilisation de ce logiciel (ci-après collectivement dénommés le « LOGICIEL »).

Nonobstant ce qui précède, tout logiciel compris dans le LOGICIEL auquel est associé un contrat de licence d'utilisateur final distinct (y compris, notamment, une Licence publique générale GNU ou une Licence publique générale limitée ou pour les bibliothèques) sera couvert par les dispositions du contrat de licence d'utilisateur final distinct qui s'appliqueront en lieu et place des dispositions du présent CLUF dans la mesure précisée par ledit contrat de licence d'utilisateur final distinct (ci-après le « LOGICIEL EXCLUS »).

LICENCE D'UTILISATION DU LOGICIEL

Le LOGICIEL est concédé sous licence, il n'est pas vendu. Le LOGICIEL est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur et autres droits de propriété intellectuelle.

DROITS D'AUTEUR

Tous les droits et titres afférents au LOGICIEL et sur celui-ci (y compris, notamment, toute image, toute photographie, toute animation, toute vidéo, tout fichier audio, toute musique, tout texte et tout applet intégrés au LOGICIEL) sont détenus par SONY ou l'un ou plusieurs des FOURNISSEURS TIERS.

OCTROI DE LICENCE

SONY vous concède une licence limitée d'utilisation du LOGICIEL exclusivement avec votre appareil compatible (ci-après l'« APPAREIL ») et uniquement à des fins personnelles non commerciales. SONY et les FOURNISSEURS TIERS se réservent expressément l'ensemble des droits, titres et intérêts (y compris, notamment, l'ensemble des droits de propriété intellectuelle) afférents et se rapportant au LOGICIEL, qui ne vous sont pas spécifiquement octroyés aux termes du présent CLUF.

OBLIGATIONS ET LIMITES

Vous ne pouvez pas copier, publier, adapter, redistribuer, tenter de déterminer le code source, modifier, faire de l'ingénierie inverse sur, décompiler ou désassembler tout ou partie du LOGICIEL, ni créer d'œuvres dérivées du LOGICIEL, sauf si de telles œuvres dérivées sont volontairement facilitées par le LOGICIEL. Vous ne pouvez pas modifier ni falsifier la fonctionnalité de gestion des droits numériques du LOGICIEL. Vous ne pouvez pas contourner, modifier, empêcher ou circonvenir l'une quelque des fonctions ou protections du LOGICIEL ou de tout mécanisme fonctionnellement lié au LOGICIEL. Vous ne pouvez pas séparer un composant spécifique du LOGICIEL afin de l'utiliser sur plus d'un APPAREIL sans l'autorisation expresse de SONY à cet effet. Vous ne pouvez pas supprimer, altérer, recouvrir ou détériorer les marques ou mentions apposées

sur le LOGICIEL. Vous ne pouvez pas partager, distribuer, louer, donner en location, concéder en sous-licence, céder, transférer ni vendre le LOGICIEL. Les logiciels, services de réseau ou autres produits, autres que le LOGICIEL, indispensables à l'exécution du LOGICIEL, peuvent être interrompus ou arrêtés à la discrétion des fournisseurs (fournisseurs de logiciels, prestataires de services ou SONY). SONY et ces fournisseurs ne garantissent pas que le LOGICIEL, les services de réseau, les contenus ou les autres produits resteront disponibles ou fonctionneront sans interruption ni modification.

LOGICIELS EXCLUS ET COMPOSANTS LIBRES DE DROIT

Nonobstant l'octroi d'une licence limitée susmentionné, vous reconnaissez que le LOGICIEL peut comprendre des LOGICIELS EXCLUS. Certains LOGICIELS EXCLUS peuvent être couverts par des licences de logiciels libres de droit (ci-après les « Composants libres de droit »), c'est-à-dire toute licence logicielle approuvée en tant que licence libre par l'Open Source Initiative ou toute licence substantiellement similaire, y compris, notamment, toute licence qui, comme condition à la distribution des logiciels concédés selon ses termes, exige du distributeur qu'il rende les logiciels disponibles au format code source. Si et dans la mesure où une communication est requise, veuillez consulter le site www.sony.net/Products/Linux ou un autre site Web désigné par SONY pour trouver une liste des COMPOSANTS LIBRES DE DROIT pertinents inclus dans le LOGICIEL en tant que de besoin ainsi que les conditions générales régissant leur utilisation. Ces conditions générales peuvent être modifiées par le tiers concerné à tout moment, sans qu'il engage sa responsabilité envers vous. Dans la mesure où cela est requis aux termes des licences couvrant les LOGICIELS EXCLUS, les conditions de ces licences s'appliqueront en lieu et place des conditions du présent CLUF. Dans la mesure où les conditions des licences applicables aux LOGICIELS EXCLUS interdisent l'une quelconque des restrictions envisagées au présent CLUF eu égard auxdits LOGICIELS EXCLUS, cette restriction ne s'appliquera pas auxdits LOGICIELS EXCLUS. Dans la mesure où les conditions des licences applicables aux Composants libres de droit obligent SONY à proposer de fournir le code source lié au LOGICIEL, cette proposition est réputée faite par les présentes.

UTILISATION DU LOGICIEL AVEC DES ÉLÉMENTS PROTÉGÉS PAR LE DROIT D'AUTEUR

Il est possible que vous puissiez utiliser le LOGICIEL pour visualiser, stocker, traiter et/ou utiliser le contenu créé par vous-même ou par des tiers. Ce contenu peut être protégé par le droit d'auteur, les lois portant sur d'autres droits de propriété intellectuelle et/ou des accords y afférents. Vous acceptez d'utiliser le LOGICIEL uniquement conformément à tous lesdits lois et accords s'appliquant à ce contenu. Vous reconnaissez et acceptez que SONY puisse prendre des mesures appropriées pour protéger les droits d'auteur relatifs au contenu stocké, traité ou utilisé par le LOGICIEL. Ces mesures comprennent, sans toutefois s'y limiter, le décompte de la fréquence de vos sauvegardes et restaurations par certaines fonctionnalités du LOGICIEL, le refus de votre demande de permission de restauration de données et la résiliation du présent CLUF en cas d'utilisation illégitime de votre part du LOGICIEL.

SERVICE DE CONTENU

VEUILLEZ ÉGALEMENT NOTER QUE LE LOGICIEL PEUT ÊTRE CONÇU POUR ÊTRE UTILISÉ AVEC LE CONTENU DISPONIBLE PAR LE BIAIS D'UN OU DE PLUSIEURS SERVICES DE CONTENU (CI-APRÈS LE « SERVICE DE CONTENU »). L'UTILISATION DU SERVICE ET DE CE CONTENU EST SOUMISE AUX CONDITIONS DE SERVICE DE CE SERVICE DE CONTENU. SI VOUS REFUSEZ CES CONDITIONS, VOTRE UTILISATION DU LOGICIEL SERA LIMITÉE. Vous reconnaissez et acceptez que certains contenus et certains services disponibles par l'intermédiaire du LOGICIEL puissent être

fournis par des tiers sur lesquels SONY n'exerce aucun contrôle. L'UTILISATION DU SERVICE DE CONTENU NÉCESSITE UNE CONNEXION INTERNET. LE SERVICE DE CONTENU PEUT ÊTRE INTERROMPU À TOUT MOMENT.

CONNECTIVITÉ INTERNET ET SERVICES DE TIERS

Vous reconnaissez et acceptez que l'accès à certaines fonctionnalités du LOGICIEL puisse nécessiter une connexion internet dont vous êtes exclusivement responsable. Par ailleurs, vous êtes exclusivement responsable du paiement des frais de tiers afférents à votre connexion internet, y compris, notamment, les frais des fournisseurs d'accès ou d'utilisation du réseau. L'exploitation du LOGICIEL peut être limitée ou restreinte en fonction des capacités, de la bande passante ou des limites techniques de votre connexion et de votre service internet. La fourniture, la qualité et la sécurité de cette connectivité internet relèvent de la responsabilité exclusive du tiers fournissant le service.

RÉGLEMENTATIONS RELATIVES AUX EXPORTATIONS ET AUTRES

Vous acceptez de respecter toutes les restrictions et réglementations relatives aux exportations et réexportations en vigueur dans la zone ou le pays où vous résidez, et de ne pas transférer ou autoriser le transfert du LOGICIEL vers un pays interdit ou d'une autre manière contrevenant auxdites restrictions ou réglementations.

ACTIVITÉS À HAUT RISQUE

Le LOGICIEL ne possède pas de tolérance aux pannes et n'est pas conçu, fabriqué pour ou destiné à être utilisé ou revendu comme un équipement de contrôle en ligne dans des environnements dangereux nécessitant des performances sans failles, comme l'exploitation d'installations nucléaires, la navigation ou les systèmes de communication aériens, le contrôle du trafic aérien, les appareils de maintien des fonctions vitales ou les systèmes d'armes, pour lesquels toute panne du LOGICIEL pourrait conduire à des décès, à des lésions corporelles ou à d'importants préjudices physiques ou environnementaux (ci-après les « ACTIVITÉS À HAUT RISQUE »). SONY, chacun des FOURNISSEURS TIERS et chacune de leurs sociétés affiliées respectives déclinent toutes garanties, obligations ou conditions d'adéquation aux ACTIVITÉS À HAUT RISQUE, qu'elles soient explicites ou implicites.

EXCLUSION DE GARANTIE SUR LE LOGICIEL

Vous reconnaissez et acceptez que vous utilisez le LOGICIEL à vos propres risques et que vous êtes responsable de l'utilisation du LOGICIEL. Le LOGICIEL est fourni « EN L'ÉTAT », sans garantie, ni obligation ou condition d'aucune sorte.

SONY ET CHACUN DES FOURNISSEURS TIERS (aux fins de la présente Section, SONY et chacun des FOURNISSEURS TIERS sont collectivement dénommés « SONY ») DÉCLINENT EXPRESSÉMENT L'ENSEMBLE DES GARANTIES, OBLIGATIONS OU CONDITIONS, EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS, NOTAMMENT, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ABSENCE DE CONTREFAÇON ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. SONY NE GARANTIT PAS ET NE POSE AUCUNE CONDITION NI NE FAIT AUCUNE DÉCLARATION (A) QUANT AU FAIT QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL RÉPONDRONT À VOS EXIGENCES OU QU'ELLES SERONT MISES À JOUR ; (B) QUANT AU FAIT QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL SERA CORRECT OU EXEMPT D'ERREURS NI QUE TOUS LES DÉFAUTS SERONT CORRIGÉS ; (C) QUANT AU FAIT QUE LE LOGICIEL N'ENDOMMAGERA PAS UN AUTRE LOGICIEL, UN ÉLÉMENT OU DES DONNÉES ; (D) QUANT AU FAIT QUE TOUT LOGICIEL, TOUT SERVICE DE RÉSEAU (Y COMPRIS INTERNET) OU DES PRODUITS (AUTRES QUE LE LOGICIEL) INDISPENSABLES AU FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL

DEMEUREREONT DISPONIBLES, NE SERONT PAS INTERROMPUS OU MODIFIÉS ; ET (E) EU ÉGARD À L'UTILISATION OU AUX RÉSULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL, QUANT À SON EXACTITUDE, PRÉCISION, FIABILITÉ OU AUTRE.

AUCUNE INFORMATION NI CONSEIL DONNÉ PAR ORAL OU PAR ÉCRIT PAR SONY OU UN REPRÉSENTANT AUTORISÉ DE SONY NE CRÉE DE GARANTIE, D'OBLIGATION OU DE CONDITION NI N'ACCROIT D'UNE QUELCONQUE FAÇON LA PORTÉE DE LA PRESENTE GARANTIE. SI LE LOGICIEL S'AVÈRE DÉFECTUEUX, VOUS ASSUMEREZ L'INTÉGRALITÉ DU COÛT DE TOUS LES SERVICES, RÉPARATIONS OU CORRECTIONS NÉCESSAIRES. CERTAINS PAYS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES, DE SORTE QUE CES EXCLUSIONS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS.

LIMITATION DE LA RESPONSABILITÉ

SONY ET CHACUN DES FOURNISSEURS TIERS (aux fins de la présente Section, SONY et chacun des FOURNISSEURS TIERS sont collectivement désignés « SONY ») N'ASSUMENT AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS LIÉS À LA VIOLATION DE TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE, TOUT MANQUEMENT CONTRACTUEL, TOUTE NÉGLIGENCE, TOUTE RESPONSABILITÉ SANS FAUTE OU AU TITRE DE TOUTE AUTRE THÉORIE JURIDIQUE RELATIVE AU LOGICIEL, Y COMPRIS, NOTAMMENT, LES DOMMAGES DÉCOULANT DE LA PERTE DE PROFITS, DE LA PERTE DE REVENUS, DE LA PERTE DE DONNÉES, DE LA PERTE D'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE TOUT ÉLÉMENT ASSOCIÉ, DE TOUT TEMPS D'ARRÊT ET TEMPS DE L'UTILISATEUR, MÊME EN CAS DE CONNAISSANCE PRÉALABLE DE LA POSSIBILITÉ D'UN TEL DOMMAGE. DANS TOUS LES CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DE CHACUN ET DE TOUS AUX TERMES DE TOUTE DISPOSITION DU PRÉSENT CLUF SE LIMITERA AU MONTANT EFFECTIVEMENT PAYÉ POUR LE PRODUIT. CERTAINS PAYS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS, DE SORTE QUE CES EXCLUSIONS OU LIMITATIONS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS.

CONSENTEMENT À L'UTILISATION D'INFORMATIONS NON PERSONNELLES, DONNÉES DE LOCALISATION, SÉCURITÉ DES DONNÉES

Vous reconnaissez et acceptez que SONY et ses sociétés affiliées, partenaires et agents puissent lire, recueillir, transférer, traiter et stocker certaines informations collectée par le biais du LOGICIEL, y compris, notamment, les informations relatives (i) au LOGICIEL et (ii) aux applications logicielles, contenus et appareils périphériques qui interagissent avec votre APPAREIL et le LOGICIEL (ci-après les « Informations »). Les Informations comprennent, notamment : (1) les identifiants uniques relatifs à votre APPAREIL et à ses composants ; (2) le fonctionnement de l'APPAREIL, du LOGICIEL et de leurs composants ; (3) les configurations de votre APPAREIL, du LOGICIEL et des applications logicielles, contenus et appareils périphériques qui interagissent avec l'APPAREIL et le LOGICIEL ; (4) l'utilisation et la fréquence d'utilisation des fonctionnalités (x) du LOGICIEL et (y) des applications logicielles, contenus et appareils périphériques qui interagissent avec le LOGICIEL ; et (5) les données de localisation, comme indiqué ci-dessous. SONY et ses sociétés affiliées, partenaires et agents peuvent utiliser et divulguer les Informations sous réserve des lois applicables afin d'améliorer leurs produits et services ou de vous fournir des produits ou

des services. Ces utilisations comprennent, notamment : (a) la gestion des fonctionnalités du LOGICIEL ; (b) l'amélioration, le service, la mise à jour ou la mise à niveau du LOGICIEL ; (c) l'amélioration, le développement et la mise à niveau de produits et services existants ou futurs de SONY et d'autres parties ; (d) la fourniture d'informations relatives aux produits et services proposés par SONY et d'autres parties ; (e) le respect des lois et réglementations applicables ; et (f) dans la mesure du possible, la prestation de services de localisation de SONY et d'autres parties, comme indiqué ci-dessous. Par ailleurs, SONY se réserve le droit d'utiliser les Informations pour se protéger et protéger les tiers d'actes illégaux, criminels et préjudiciables.

Certains services accessibles au travers du LOGICIEL peuvent reposer sur des informations de localisation, y compris, notamment, la localisation géographique de l'APPAREIL. Vous reconnaissez que, pour fournir ces services, SONY, les FOURNISSEURS TIERS ou leurs partenaires peuvent recueillir, archiver, traiter et utiliser ces données de localisation et que ces services sont régis par les politiques en matière de respect de la vie privée de SONY ou de ces tiers. En utilisant ces services, vous reconnaissez avoir consulté les politiques en matière de respect de la vie privée applicables à ces services et accepter lesdites activités.

SONY, ses sociétés affiliées, partenaires et agents n'utiliseront pas intentionnellement les Informations pour identifier personnellement le propriétaire ou l'utilisateur du LOGICIEL sans que vous le sachiez ou que vous y consentiez. Toute utilisation des Informations interviendra conformément aux politiques en matière de respect de la vie privée de SONY et de ces tiers. Veuillez utiliser l'adresse du contact correspondant dans chaque zone ou pays pour vous procurer la politique en matière de respect de la vie privée actuellement en vigueur de SONY.

Veuillez contacter les tiers concernés afin d'obtenir leur politique en matière de respect de la vie privée relatives aux informations personnellement identifiables et autres que vous communiquez lorsque vous utilisez les logiciels ou services de tiers ou que vous y accédez.

Les Informations peuvent être traitées, stockées ou transférées à SONY, ses sociétés affiliées ou ses agents qui sont situés hors de votre pays de résidence. Les lois sur la protection des données et le respect de la vie privée dans certains pays peuvent ne pas offrir le même niveau de protection que celui offert dans votre pays de résidence et il se peut que vous disposiez de droits moins importants eu égard aux Informations traitées ou stockées dans ces pays ou transférées dans ceux-ci. SONY fera ce qui est raisonnablement en son pouvoir pour prendre des mesures techniques et organisationnelles appropriées afin d'empêcher tout accès non autorisé aux Informations ou leur divulgation, mais ne garantit pas qu'il éliminera tout risque d'utilisation détournée de ces Informations.

FONCTIONNALITÉ DE MISE À JOUR AUTOMATIQUE

En tant que de besoin, SONY ou les FOURNISSEURS TIERS peuvent automatiquement mettre à jour ou autrement modifier le LOGICIEL, y compris, notamment, aux fins de l'amélioration des fonctionnalités de sécurité, de la correction d'erreurs et de l'amélioration de ses fonctions, lorsque vous interagissez avec les serveurs de SONY ou de tiers ou autrement. Ces mises à jour ou modifications peuvent supprimer ou changer la nature des fonctionnalités ou d'autres aspects du LOGICIEL, y compris, notamment, des fonctionnalités sur lesquelles vous comptez éventuellement. Vous reconnaissez et acceptez que ces activités puissent être réalisées à l'entière discrétion de SONY et que SONY puisse conditionner la poursuite de l'utilisation du LOGICIEL à l'installation ou l'acceptation complète par vous de telles mises à jour ou modifications. Toute mise à jour/modification sera réputée faire partie du LOGICIEL et s'y intégrer aux fins du

présent CLUF. En acceptant le présent CLUF, vous acceptez ces mises à jour/ modifications.

INTÉGRALITÉ DU CONTRAT, RENONCIATION, DIVISIBILITÉ

Le présent CLUF et les politiques en matière de respect de la vie privée de SONY, chacune dans leur version amendée et modifiée périodiquement, constituent l'intégralité de l'accord intervenu entre vous et SONY relativement au LOGICIEL. Le fait que SONY n'exerce pas ou ne fasse pas valoir un droit ou une disposition du présent CLUF ne constitue pas une renonciation à ce droit ou à cette disposition. Si une clause du présent CLUF est déclarée non valable, illégale ou inapplicable, cette disposition sera appliquée dans toute la mesure permise afin de préserver l'intention du présent CLUF et ses autres clauses demeureront pleinement en vigueur et continueront à produire pleinement leurs effets.

DROIT APPLICABLE ET JURIDICTION COMPÉTENTE

La Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises ne s'applique pas au présent CLUF. Le présent CLUF est régi par le droit japonais, exception faite des dispositions en matière de conflits de lois. Tout litige découlant du présent CLUF est soumis à la compétence exclusive du tribunal de district de Tokyo, au Japon, et les parties aux présentes acceptent la compétence de ce tribunal.

MOYENS DE RÉPARATION ALTERNATIFS

Nonobstant toute disposition contraire du présent CLUF, vous reconnaissez et acceptez que toute violation ou tout non-respect du présent CLUF de votre fait cause un préjudice irréparable à SONY, pour lequel un dédommagement financier serait inadéquat, et vous acceptez que SONY obtienne toute injonction ou toute mesure de réparation alternative que SONY juge nécessaire ou appropriée dans ces circonstances. SONY peut également exercer tout recours juridique ou technique pour prévenir la violation du présent CLUF et/ou pour le mettre en œuvre, y compris, notamment, la résiliation immédiate de votre utilisation du LOGICIEL si SONY estime, à son entière discrétion, que vous contrevenez ou entendez contrevenir au présent CLUF. Ces recours viennent s'ajouter aux éventuels autres recours dont SONY peut disposer en vertu de la loi, des moyens de réparation alternatifs ou aux termes d'un contrat.

RÉSILIATION

Sans préjudice d'aucun de ses autres droits, SONY peut résilier le présent CLUF si vous contrevenez à l'une quelconque de ses dispositions. En tel cas de résiliation, vous devez : (i) cesser toute utilisation du LOGICIEL et détruire toute éventuelle copie de celui-ci ; (ii) respecter les conditions énoncées à la section intitulée « Responsabilités liées à votre compte » ci-dessous.

MODIFICATION

SONY SE RÉSERVE LE DROIT DE MODIFIER TOUTE DISPOSITION DU PRÉSENT CLUF À SON ENTIÈRE DISCRÉTION EN PUBLIANT UNE NOTICE D'INFORMATION SUR UN SITE INTERNET DÉSIGNÉ PAR SONY, PAR UNE NOTIFICATION ÉLECTRONIQUE ENVOYÉE À L'ADRESSE FOURNIE PAR VOS SOINS, SUR REMISE D'UNE NOTICE D'INFORMATION DANS LE CADRE DE LA PROCÉDURE VOUS PERMETTANT D'OBTENIR DES MISES À NIVEAU/ MISES À JOUR OU PAR TOUS AUTRES MOYENS JURIDIQUEMENT RECONNUS. Si vous refusez la modification, vous devrez contacter SONY dans les meilleurs délais afin de recueillir ses instructions. Toute poursuite de l'utilisation du LOGICIEL par vos soins après la date d'entrée en vigueur d'une telle notice d'information avis sera réputée valoir acceptation de votre part d'être lié par cette modification.

TIERS BÉNÉFICIAIRES

Chaque FOURNISSEUR TIERS est expressément désigné un tiers bénéficiaire du présent CLUF et a le droit de faire

appliquer toute disposition de celui-ci pour ce qui concerne son LOGICIEL.

RESPONSABILITÉS LIÉES À VOTRE COMPTE

Si vous retournez votre APPAREIL à son lieu d'achat, si vous vendez ou transférez autrement votre APPAREIL ou si le présent CLUF est résilié, il vous incombe de, et vous obligez à, désinstaller le LOGICIEL de votre APPAREIL et effacer tout compte que vous pourriez avoir créé sur l'APPAREIL ou accessible par le biais du LOGICIEL. Il est de votre responsabilité exclusive de préserver le caractère confidentiel de tout compte que vous détenez auprès de SONY ou de tiers, ainsi que de tous les noms d'utilisateur et mots de passe associés à VOTRE UTILISATION de l'APPAREIL.

Si vous avez des questions concernant le présent CLUF, vous pouvez contacter SONY par écrit à l'adresse correspondant à chaque zone ou pays.

Droits d'auteur © 2012 Sony Corporation.

Index

A

AC IN 5
Accessoires en option 61
Affectation des broches 62
Affichage CC 24
APA 6
APA intelligent 24
Appareil principal 4
Aspect 6, 20, 22
Attitude installation 29
Avec signal stat. 27

B

Barre de sécurité 4
Bouton de réglage du pied 4, 14

C

Capteur de la télécommande 4
Connecteur LAN 5
Contraste 19
Correction de la distorsion trapézoïdale de l'image projetée (Fonction trapèze) 6, 15
Couleur 19
Coupure de l'image 6
Coupure du son 6
Couvercle de lampe 4
Couvercle du filtre à air/Orifices de ventilation (prise d'air) 4

D

Dépannage 53
Distance de projection 64
Durée de lampe 30

E

ECO MODE (Mode d'économie d'énergie) 6
Emplacement et fonction des commandes 4
Entrée 5
État 25

F

fH 30
Filtre à air 58
Fonctionnalités réseau 31
fV 30

G

Gel 6

H

H (Horizontal) 21

I

Image accueil 24

L

Langage 25
Lien vers Symétrie 29
Liste des messages 52
Lumière 19

M

Menu Connexion/Alimentation 26
Menu Écran 20
Menu Fonction 24
Menu Image 19
Menu Informations 30
Menu Installation 29
Menu Marche 25
Mise au point 13
Mise hors tension 5, 16
Mise sous tension 5, 12
Mode d'image 19
Mode gamma 19
Mode haute altit. 29
Molette de mise au point 4

N

Netteté 19
Nº de Série 30
Nom du modèle 30

O

Orifices de ventilation 4

P

Panneau de connecteurs 4, 5
Phase, Pas, Déplacement 21
Pied avant (réglable) 4, 14
Pieds arrière (réglables) 4, 14
Projection d'une image 12
Projector Station for Network Presentation 41

R

Raccordement d'un appareil vidéo 10
Raccordement d'un ordinateur 8
Réglez le signal 21
Réinit. durée lampe 24
Réinitialiser 19
Remplacement de la lampe 56

S

Sans entrée 26
Sélection d'un signal d'entrée 5
Signal d'entrée compatible 63
Spécifications 59
Symétrie 29

T

Teinte 19
Télécommande 5
Témoin LAMP/COVER 4, 51
Temp. couleur 19
Touches du panneau de commande 5
Trapèze 6
Trapèze V 6, 15, 29
Type de signal 30

U

USB Display 45
USB Media Viewer 47
Utilisation d'un menu 17
Utilisation de la fonction de rapport d'email 33

V

Verr. tch. Com 25
Verrou. antivol 4, 25
Volume 6

Z

Zoom 13
Zoom numérique 6

À propos des marques de commerce

- Adobe et Adobe Acrobat sont des marques de commerce ou des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- Kensington est une marque déposée de Kensington Technology Group.
- Les termes HDMI et HDMI High-Definition Multimedia Interface, ainsi que le logo HDMI sont des marques de commerce ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Internet Explorer est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- PJLink est une marque déposée de Japan Business Machine and Information System Industries Association.
- AMX est une marque de commerce d'AMX Corporation.
- Crestron RoomView est une marque commerciale de Crestron Corporation.
- Mac et Mac OS sont des marques déposées d'Apple Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Toutes les autres marques de commerce ou marques déposées sont des marques de leurs détenteurs respectifs. Dans ce manuel, les symboles ™ et ® ne sont pas spécifiés.

Sony Corporation http://www.sony.net/